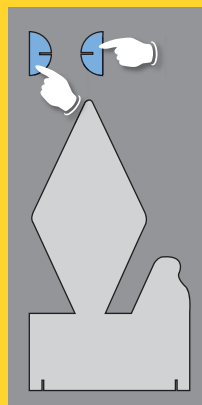
The Dark Eye
DRAKENSANG
RADON
dtp
entertainment
AG
CHROMATRIX
Mitteldeutsche
MDM

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

THE SIMS 3

IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *The Sims 3* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a **cartonenuovo@sprea.it!**

Prototype - pag. 58

Just Cause 2 - pag. 30

Street Fighter IV - pag. 70

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIII – N° 157 luglio 2009

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "Treno" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "I pugni nelle mani" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

COVERMOUNT
Luca Fassina (**lucafassina@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "Storie che non esistono" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Free Billy" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca "Carte" Spinelli, Marco "X-Factor" Salvaneschi, Ualone "Il momento si avvicina" Loggia, Ivan "Kikko" Conte, Raffaello "In anticipo" Rusconi

IMPAGINAZIONE
Luca "Uno Sbagliato" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

CONSULENTE
Stefano Silvestri

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "PDF" Skulz, Mattia "Titoli di coda" Ravanelli, Alessandro "Sottovoce" Galli, Nemesis, Francesco "Crazy Machines" Mozzanica, Roberto "Radar" Camisana, Davide "Skype" Giulivi, Paolo "Scontrini" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Arance" Leanza, Danilo "Proposta" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Antonio "Cry" Colucci, Davide "Bionic" Massara, Marcello "Svezia" Cirillo, Mosè "Steel" Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Attacca" Cardillo, Fabio "MSN" Bortolotti, Tito "Speciali" Parrello, Roberto "Mod News" Bruno, Claudio "Parusia" Chianese

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **arretrati@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

Paradossi temporali

Nel momento in cui scriviamo questa pagina, l'E3 deve ancora iniziare: la tre giorni losangelina, che in passato ha mostrato (se non deciso) la rotta dell'industria dei videogiochi, quest'anno sembra intenzionata a tornare agli antichi fasti, dopo un paio di edizioni sottotono.

Per il bizzarro paradosso temporale dovuto ai ritmi e alla distribuzione della carta stampata, quando leggerete queste righe la fiera sarà invece già conclusa. Sul prossimo numero, naturalmente, troverete un corposo speciale sui giochi annunciati e sulle nostre impressioni; nel frattempo, questa situazione ci fa riflettere su quanto siano ormai fisiologicamente intrecciati i siti Internet e le riviste su carta. I lettori connessi alla Grande Rete, e certamente sono la maggioranza, avranno potuto seguire in tempo reale l'E3 sul nostro sito, l'ormai collaudatissimo www.gamesvillage.it.

Per lo stesso paradosso, su questo numero troverete il resoconto del 19 maggio: la serata conclusiva degli Italian Video Game Award, ovvero i prestigiosi "Oscar" dei videogiochi organizzati da GMC, Gamesvillage.it e tutte le riviste di videogiochi del nostro editore. "Prestigiosi" soprattutto perché hanno visto oltre 100.000 voti espressi da voi, i nostri lettori, i giudici più importanti.

A pagina 18 troverete due pagine dedicate alla serata dell'IVGA, con le classifiche finali. Come noterete, i giochi per PC (o *anche* per PC) hanno trionfato in molte categorie, non solo quelle "storicamente" legate alla nostra piattaforma preferita. Un altro segno che i videogiochi su computer godono di ottima salute.

E se l'IVGA chiude virtualmente il 2008, l'E3 apre la stagione più calda del 2009. In attesa dei capolavori di cui già sappiamo (come *Mafia II* o il nuovo *Modern Warfare*, che conosciamo grazie alle esclusive dei mesi passati di GMC) e di quelli ancora da svelare, possiamo goderci un mese di ottimi titoli, come *Prototype* o l'intramontabile *The Sims 3*. Senza dimenticare *Warhammer 40.000: Soulstorm*, allegato alla versione DVD di GMC, che siamo davvero orgogliosi di ospitare sulla nostra testata.

Ci vediamo sul forum, per discutere come al solito della rivista, dei giochi completi, dell'E3, dell'IVGA e di tutto quello che riguarda il mondo dei videogiochi!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

Carissimi, *sono passati molti mesi dal trasloco dal sito di GamesRadar a quello di Games Village: vi siete ambientati nella nostra nuova "casa"? Se non lo aveste già notato, sul forum è stata riaperta la sezione dedicata alle vostre recensioni, con tanto di contest che premia il miglior scritto del mese. Nelle pagine della posta troverete una recensione amatoriale dedicata a* Medal of Honor Airborne, *ma vorrei anche inviare un saluto particolare a Mvesin, per la sua divertente dissertazione sullo scorrettissimo* Syobon Action. *Se ti piacciono i giochi un po' cattivelli, prova* Owata *(**http://viciously-kinky.net/wench/temp-ura/owata1.swf**) e ne riparliamo. Pochi minti di puro delirio e crudeltà in formato ASCII, con tante citazioni e altrettanti colpi bassi.*
Un ringraziamento va anche a TheDarkness, che si occupa con solerzia e puntualità di archiviare tutti i vostri scritti.

TANTI SALUTI, DUKE!

Cara Nemesis,
correva l'anno 1997. Era la fine di aprile (il 28, dicono). Il primo numero di GMC doveva essere in distribuzione o giù di lì e un personaggio chiamato George Broussard annunciava il seguito di uno dei giochi più amati del periodo. Per lo meno, uno dei giochi che personalmente ho amato di più in quel periodo. Il che, per me, è già più che sufficiente per andare in brodo di giuggiole. Sto parlando di *Duke Nukem 3D* e del suo mitico (non nel senso paninaresco-giovanile, purtroppo) seguito *Duke Nukem Forever*. La notizia del giorno è che il team che ne curava lo sviluppo, o uno degli sviluppi, ha finalmente tirato le cuoia. "Finalmente" perché erano dodici anni che continuavano a dirci che molto presto sarebbe uscito qualcosa di sensazionale, limitandosi a propinarci, ma col contagocce, qualche immagine e, in condizioni di vento favorevole, persino uno o due filmatini. Dodici anni in cui hanno avuto modo di farci storpiare il titolo del gioco in *Duke Nukem Whenever*, *Duke Nukem ForNever* e via di questo passo. Se uno qualsiasi tra noi, persone comuni, avesse mai lavorato in questo modo, sarebbe stato preso subito a calci nel didietro.
Questo significa che, passata l'euforia per la cacciata dei mercanti dal tempio di *Duke Nukem*, rimane l'amarezza di accorgersi che, alla fine, quelli

> **"Cosa distinguerebbe i giochi di ruolo dagli altri generi?"**
> da Spartiacque tra generi – Luca

TANTI SALUTI, DUKE!
Il vaporware per eccellenza, *Duke Nukem Forever*, sembra destinato a diventare la telenovela videoludica dell'estate.

Cuore a 8 bit

Carissima Nemesis, ti scrivo in un momento di totale fibrillazione.
Ho sempre pensato di appartenere alla cosiddetta schiera dei "nerd", cioè quelle persone che (a detta di molti) passano gran parte della propria vita davanti al monitor di un PC, comprano fumetti e vanno in giro con magliette con scritte e acronimi incomprensibili ai più. In aggiunta a tutto questo, come se non bastasse, sono anche un patito delle musiche dei videogiochi e posso tranquillamente affermare di conoscere a menadito le colonne sonore di tutti i titoli usciti su Amiga, Commodore 64 e compagnia bella. Incredibilmente (dirai tu), non sono neanche una persona particolarmente solitaria: amo uscire con gli amici e, ogni tanto, riesco persino a trovare qualche fanciulla che sopporti me e le mie passioni senza fuggire via terrorizzata al secondo appuntamento. Sono abbastanza contento della mia vita e dei miei passatempi, ma, almeno per alcuni di essi, mi sentivo una mosca bianca. Mi riferisco, come accennavo prima, alla mia passione per le musiche "a 8 bit". Poi, ho scoperto di sbagliarmi: passeggiando per le vie della mia città, mi sono imbattuto, per caso, in un manifesto che pubblicizzava una serata in un locale della zona. Ero allibito: il tema era proprio la musica che tanto amo e, alla serata in questione, avrebbero partecipato persino dei "performer" stranieri, armati di tutto punto dei loro Game Boy e un'attrezzatura audio che avrebbe fatto invidia a una discoteca. Naturalmente, come legge di Murphy impone, ho subito notato che la serata in questione si era svolta ben un mese prima e sono rimasto con un palmo di naso. Illuminami, cara Nemesis, dimmi che non è stato un caso e che c'è davvero una realtà di persone che, come me, restituiscono a quel tipo di musica l'effettivo valore artistico che merita, senza etichettarla solo come "motivetto da videogioco".

Booly

Non stai sognando, caro Booly.
C'è molta più gente di quanto pensi interessata a questo particolare aspetto del mondo dei videogiochi e della musica "suonata" con strumenti non convenzionali. Non serve andare molto lontano: basta fare un salto qui in redazione per intercettare il nostro collaboratore Fabio Bortolotti, che fra una recensione e l'altra trova persino il tempo per dilettarsi con bizzarre rivisitazioni "nerd" di motivi ben più famosi (curioso? Prova ad ascoltare questa: **www.divshare.com/download/7232614-a7c**). Se vogliamo spostarci su scala mondiale, invece, puoi fare un salto sul sito Internet **www.8bitcollective.com**, dove dimora virtualmente un'intera community di appassionati. O, ancora, cosa c'è di più comodo e immediato di una bella radio in streaming che trasmette a ruota libera musiche che sentiremmo fuoriuscire solo da un Game Boy? Detto fatto: **www.8bitfm.com** è quello che fa per te. Per andare alla radice del "problema", è pressoché d'obbligo un passaggio in Giappone, terra degli YMCK (**www.ymck.net**), una band di chiptune famosissima nel Sol Levante. Sul suddetto sito potrai persino scaricare un synth programmato dalle loro sapienti manine. Ti senti ancora una mosca bianca? Credo proprio di no! Un bacio.

Guardatevi intorno: anche nella vostra città potrete trovare serate di musica a 8 bit!

fregati siamo rimasti noi. Chi più chi meno, eravamo in tanti a sperare di poter tornare a vestire i panni di quella specie di Schwarzenegger, più esagerato e senza accento, sferrando calcioni in faccia agli alieni e allungando bigliettoni nelle mutandine delle spogliarelliste. Come facciamo adesso? Perché, ammettilo pure, gli FPS che ogni mese compaiono sugli scaffali, gira e rigira, sono tutti uguali. Sgominata l'ondata di giochi nella Seconda Guerra Mondiale (mamma mia che noia!) siamo comunque sempre invischiati nel filone militare realistico. Abbiamo l'occasionale *Call of Juarez* e compagnia bella, però, in genere, si riduce sempre tutto a imbracciare un mitra e preoccuparti della gente che continua a strepitare "granata!". Onestamente, ne avremmo anche abbastanza. Noi vogliamo, no, anzi, esigiamo il nostro gioco caricatural-fantascientifico, con mostri, armi cretine, alieni e un po' di autoironia e umorismo.
A questo punto, entri in gioco tu.
È arrivato per te il momento di ridarci la speranza. Dovrai riempirci di fiducia e serenità, affermando che, visto che Take 2 detiene ancora i diritti per la pubblicazione (e che ha pure fatto causa a Broussard per inadempienza ed "eccesso di chiacchiera"), affiderà armi e bagagli a dei tizi qualsiasi, gente che butta fuori un gioco all'anno, per intenderci. Gente a cui dirà: "finite tutto", e noi avremo un gioco non impeccabile, ma comunque

FACCIAMO MOTO!

Partiamo nel viaggio alla scoperta del **Forum** di **GamesVillage.it** con il **Thread** "*SBK 09* è uscito!", aperto da thegamer23 nel **Canale** "Mondo Computer":
L'ho provato poco fa. Che dire? Buona simulazione a due ruote. La I.A. degli avversari è migliorata sensibilmente rispetto alla scorsa edizione, la grafica è stata ritoccata (anche se non pesantemente) e tutte le moto e i circuiti sono aggiornati. Spettacolari i replay e gli highlight dopo la gara. Alla fine di ogni gara, per ripagare le vostre fatiche, vi verrà mostrato un bellissimo podio, con tanto di inno nazionale. Nel gioco è stato implementato anche un sistema di danni: quando cadrete, la moto si graffierà, così come la tuta del pilota. Niente di che, ma aggiunge quel tocco di realismo in più. E non dimentichiamo la possibilità di modificare l'assetto della moto variando centinaia di parametri, la possibilità di studiare la telemetria. Passiamo alle magagne. La cosa principale che non mi va giù sono le animazioni dei piloti durante le cadute. *SBK 08* era già stato criticato per le animazioni scadenti! Poi, ho notato la difficoltà nel tenere la moto in pista al livello più avanzato: la simulazione è troppo marcata. Voto: 7 e mezzo.

IN BREVE

Carissima Nemesis, leggo sempre, nella sezione Arena curata da Raffaello Rusconi, storie di giovani campioni impegnati in tornei nazionali di videogiochi. Credo di essere sufficientemente bravo e vorrei sapere come si partecipa a questi tornei. Ho cercato su Internet, ma ho trovato solo manifestazioni vecchie oppure online (che non mi piacciono, perché cerco prevalentemente tornei "dal vivo", dove si possa guardare in faccia l'avversario). Vorrei capire come sapere in anticipo le date dei tornei, i luoghi in cui si svolgono e le discipline previste. Abito in Sicilia, in provincia di Catania e non sento

moderatamente originale, divertente, molto scorretto (donne nude! Protagonisti maleducati! Parolacce!), con l'immancabile sequenza di bug e patch del caso, e magari qualche contenuto aggiuntivo da scaricare. Ti prego!

L'Oca del Duca

Caro Duca (o cara Oca),
la questione *Duke Nukem Forever* può aspirare, a pieno titolo, al ruolo di telenovela videoludica dell'estate. La situazione tra Take 2 e 3D Realms è piuttosto complicata e non sembra di facile risoluzione, se non per vie legali. Da fonti ufficiali, lo stesso gruppo di sviluppo non è stato chiuso, ma la gente è stata mandata a casa per mancanza dei fondi necessari a completare il progetto. Troverai maggiori dettagli tra le News di questo mese. Pare, però, che i programmatori fossero davvero a buon punto e che mancasse poco

La redazione risponde Spartiacque fra generi

Cara Nemesis,
ti scrivo per ottenere un confronto con persone della cui opinione ho imparato a fidarmi. L'argomento: i videogiochi di ruolo. Il modello alla *Final Fantasy* e *Dragon Quest* ha degli indubbi punti di forza. Certo, ora lo stesso *FF* si è affrancato da alcuni degli stilemi più classici, come quello degli incontri casuali fuori-mappa. Questi, come anche la necessità del grinding e del sudarsi i save point, sono tutti aspetti che, confesso, ho sempre sopportato a stento. Credo che il fascino dei videogiochi di ruolo consista in storie di un certo spessore e nella possibilità di perdersi in un mondo molto curato, spesso traboccante di side quest e di possibilità d'interazione. Per ottenere queste cose è proprio necessario innestarle in un sistema che, a quanto mi risulta dalla conversazione con altri appassionati, è al più sopportata? Hai mai incontrato qualcuno che fosse contento di disputare gli incontri casuali o di arrivare in ritardo da qualche parte perché il prossimo save point fa troppo il prezioso? Eppure, tale modello è ancora seguito da giochi anche importanti e recenti, come *Lost Odyssey* (non a caso parto di Sakaguchi), o, con l'escamotage dei mostri visibili sulla mappa, *Eternal Sonata*. Evidentemente, questa struttura ha alcuni vantaggi che mi sfuggono, altrimenti non sarebbe più proposta. Certo, altri tipi di gameplay sarebbero per forza di cose orientati al tempo reale. Forse, allora, si perderebbe il lato "gioco di ruolo" nel senso inteso dagli appassionati di quelli cartacei.
Si andrebbe verso il GdR/azione che, a questo punto, mal si distinguerebbe da altri titoli d'azione, se non per la libertà di esplorazione, interazione e la storia complessa, che in effetti non sono più appannaggio dei soli giochi di ruolo. Cosa distinguerebbe i giochi di ruolo dagli altri generi? *GTA* è un gioco di ruolo? E *My Pet Kitten*? Se usiamo come criterio la crescita del personaggio, la risposta è sì, come anche per i primi *Super Mario*, con i funghi, i fiori, le foglie e le stelle; per non parlare di sparatutto come *REZ*. Se lo spartiacque fosse l'attenzione all'equipaggiamento, allora le avventure punta e clicca oppure *Resident Evil* o *Bioshock* sarebbero giochi di ruolo. Come si vede, in realtà, la distinzione non sarebbe facile. Il timore è che il mal sopportato gameplay sia, in realtà, l'unica vera distinzione tra ciò che è GdR e ciò che non lo è. In questo contesto, titoli come *Zelda* o tutti i GdR occidentali si situerebbero in un limbo curioso. La mente umana è strana: in nome della sua necessità di categorizzare tutto, si accolla il fardello di stilemi vetusti che, soli, garantiscono l'etichetta; un'etichetta che non serve a nulla, considerati gli ottimi risultati di esperimenti in direzione contraria. Sembra peculiare che sia stato necessario arrivare a *FF XII* per accorgersi che i giocatori non apprezzavano gli incontri casuali, e che molti titoli ancora non permettono di salvare quando si vuole (in realtà, di questo aspetto capisco un po' di più il senso, ma non troppo). Volevo chiudere complimentandomi con tutta la redazione, per il livello sempre molto alto del vostro lavoro.
A presto.

Luca

Una domanda da un milione di dollari: cosa distingue i GdR dagli altri generi?

Caro Luca,
il tuo intervento si concentra su un tema spinoso, che come saprai scatena spesso, nei dibattiti online ospitati dai forum, scontri verbali ai limiti del "flame". Cos'è esattamente un gioco di ruolo? Quali prodotti si fregiano meritatamente di tale etichetta e quali, invece, compiono una sorta di usurpazione, spacciandosi per tali?
È necessaria una premessa: discutere di massimi sistemi è appassionante, ma il criterio principale con cui giudicare un prodotto dovrebbe considerare l'insieme delle sue parti. Detto in altri termini: non c'è nulla di male nella presenza di molti combattimenti, se questi sono realizzati in modo da risultare sempre divertenti e stimolanti. E non ha molto senso incensare un gioco che abbraccia alla perfezione una teoria, se poi la sua effettiva giocabilità è scarsa. Detto questo, credo che una buona "definizione minima" possa essere questa: un GdR è un titolo in cui ci si mette nei panni di un alter ego personalizzabile che migliora (cresce di livello) nel corso del gioco. In questa definizione rientrano certamente anche molti sparatutto e perfino alcune avventure grafiche (non, però, i giochi ispirati a *The Sims* che tu citi, per il semplice fatto che lì le creature hanno una loro Intelligenza Artificiale, quindi non sono autentiche "marionette" nelle mani del giocatore), quindi occorre qualche precisazione ulteriore. Per esempio, è importante tenere presente la questione della "scissione" tra giocatore e personaggio: in un vero GdR, l'abilità di quest'ultimo non dovrebbe dipendere da quella dell'utente, pena l'impossibilità di effettuare vera interpretazione. Questo è, forse, il criterio principale per distinguere un GdR da uno sparatutto: la vittoria in combattimento dipende dai miei riflessi o dalle abilità del personaggio che sto controllando?
La presenza del cosiddetto "grinding", ossia della necessità di combattere periodicamente contro mostri generati casualmente, è solo un aspetto del quadro d'insieme, non certo decisivo nel delineare un'etichetta. Naturalmente, il dibattito è aperto.

Mosè Viero

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

ANCORA HALO?

La questione della conversioni dei giochi per console viene affrontata da TheDarkness nel **Thread** "*Halo 3* su PC – Alcuni direbbero "Perché?". Io dico "Perché no?".
Il nostro amico scrive: Specifico che il Thread non è basato su rumor o simili, è solo una discussione sulle opinioni e sulle speranze degli utenti. Con l'annuncio recente del progetto di *Halo 4* (sì, c'è scritto 4), secondo voi è possibile che stiano iniziando a pensare a un porting su PC del *3*? Spero proprio di sì, *Halo 3* è stato una cuccagna su console, un porting su PC farebbe fare altri soldi. Per il *2* ci hanno messo anni, secondo me anche questo, prima o poi, approderà su computer. Voi cosa ne pensate? Kea BD risponde che: L'uno mi è piaciuto abbastanza, devo ancora trovare il *2* per PC e non mi dispiacerebbe provare anche il terzo. Filos90 si spinge oltre e dichiara di essere: Favorevolissimo, a patto che sia una conversione decente.

■ Un'edizione del World Cyber Games tenutasi a Singapore.

"Sono anche un patito delle musiche dei videogiochi"

da Cuore a 8 bit – Booly

(in confronto alla dozzina di anni di gestazione, s'intende...) all'effettiva uscita di *DNF*. In ogni caso, Take 2 non potrà affidare a un altro team i lavori sul gioco, giacché George Broussard e Scott Miller sono i proprietari del marchio Duke Nukem. E poi, diciamocelo chiaro, davvero potrebbe starti bene di ritrovarti fra le mani un gioco "ignorante" non nel senso divertente del termine (scanzonato, cialtrone e politicamente scorretto), bensì in quello più negativo? Un gioco che di *Duke Nukem* non ha più un bel niente? Sarebbe come se cercassero di propinarti un film di Terminator senza Schwarzy quale "protagonista"! Che senso avrebbe? Ehm... adesso che ci penso: lo hanno appena fatto. Saudade.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

CAPITOLI... RITROVATI

Nel Thread "Fable The Lost Chapters", il buon Alastor85 dice che sta:
Giocando a *Fable 2* su Xbox 360 e mi sta davvero piacendo tantissimo come gioco. Il primo capitolo per PC è giocabile con la tastiera decentemente o ci vuole per forza di cose un pad? Poi, le varie missioni secondarie sono divertenti da fare, oppure sono ripetitive? In generale, il gioco è semplice come il secondo capitolo o è molto più difficile?
Vediamo un po' che mi dite, naturalmente me lo giocherei solo dopo *Fable 2* e relative espansioni. Due anni fa, me l'avevano prestato, il primo *Fable*, ma dopo dieci minuti di gioco mi ero rotto le scatole e l'avevo restituito al mio amico. Ora, però, visto quanto mi sta intrigando il sequel, spero di rivalutarlo radicalmente... E sarebbe proprio una bella idea, visto che, come scrive kalel84: È un bellissimo gioco, ti ci vorrà una mezz'ora per farti il tutorial (probabilmente ti sarai fermato lì la scorsa volta), ma fallo! Ti dà punti esperienza indispensabili e ti fa capire le meccaniche. Gira anche un po' da ragazzo, prima di passare all'età adulta, è un consiglio...

IN BREVE

mai parlare di cose del genere. Cerco disperatamente un po' di competizione reale, mi sono stufato dell'online. Vorrei conoscere il cammino da intraprendere per entrare nei clan Nazionali. Potete aiutarmi?
PoSiTrOnIcCc

Il periodo, per i tornei LAN, non è dei più rosei, come sicuramente saprai se hai letto gli ultimi appuntamenti con la sezione Arena della rubrica Next Level. Posso indirizzarti a www.wcg-italy.com, la versione nostrana dell'internazione World Cyber Games, e suggerirti di frequentare le community dei giochi in cui sei più ferrato e sui quali pensi di riuscire a risultare competitivo in un torneo di livello. Solitamente, i posti migliori per essere sempre aggiornati su eventi e novità di ogni tipo sono proprio i forum.

Ciao Nemesis,
scrivo per chiederti lumi sull'improvvisa "sparizione" di un titolo da tutte le liste dei videogiochi per PC. Sto parlando della serie *Guitar Hero*: dopo *GH 3* si sono perse del tutto le tracce di questo gioco. Ovviamente, mi riferisco solo all'universo PC, perché, come ben sai, la fortunata serie musicale di Activision Blizzard continua a uscire regolarmente su console. Come mai? Perché anche noi utenti armati di monitor e tastiera non possiamo goderci la nostra dose di rock virtuale?
VanHalen

Parlare di sparizione è forse un po' eccessivo, ma convengo con te sul fatto che il numero di edizioni di *Guitar Hero* disponibili per PC sono senz'altro in numero inferiore rispetto al nutrito campionario per console. Insieme a *GH 3*, infatti, è uscita per PC anche la versione dedicata agli Aerosmith e quest'anno sarà anche la volta di *Guitar Hero World Tour*. Che ne dici, ci accontentiamo?

QUANDO LE MAPPE ERANO DI STOFFA

Cara Nemesis,
questa lettera ti sembrerà un po' strana, perché invece di parlare di videogiochi, si occupa del loro "contorno".
Il contorno che una volta c'era, e oggi non c'è. Mi sembra un modo più intelligente del solito per parlare dell'ormai noioso tema della pirateria.
O forse sono eccessivamente ottimista e, al contrario, lo troverai un modo più stupido. Ma non importa. Una volta, quando compravo un gioco, ci trovavo dentro un sacco di roba: oltre ai floppy c'erano manuali spessi come guide del telefono, contenenti tutti informazioni e strategie. C'erano mappe di stoffa (*Ultima*!), aggeggi più o meno inutili, adesivi, o anche oggetti bislacchi che potevano effettivamente migliorare l'esperienza di gioco. E non c'erano Securom e Starforce, bensì ruote colorate come quelle di *Monkey Island 2* e tante diavolerie che rendevano ogni titolo ancora più unico. Oggi, ogni tanto, mi ritrovo con una scatola da DVD

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

DUBBIO AMLETICO

Una domanda tipica, quella che Gregry propone nel **Thread** "Come mi va *F.E.A.R. 2*?" del **Canale** "Mondo Computer":
In attesa di prendere la nuova configurazione a settimane, oggi ho acquistato *F.E.A.R. 2*, dato che non so cosa fare. Secondo voi come gira sul PC che ho ora? Athlon 3000+, 2 GB di RAM, ATI Radeon x1600 512 MB. È giocabile?" Caro Gregry, brutte notizie in arrivo da Úvaldon92: Male, aspetta che ti arrivi la configurazione nuova e goditelo al massimo. Goditelo per modo di dire, è un gioco discutibile. Tuttavia, stando a quanto scrive MrFatal1tyX, la situazione potrebbe non essere così disperata: Direi di sì. Prova a cambiare il processore, la scheda è un po' vecchiotta, ma dovrebbe andare benissimo a dettaglio medio (1024x968).

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

QUANDO ARRIVA L'ADSL

Restiamo nell'ambito del **Canale** "Software&Internet" per prendere in considerazione il **Thread** di bioman intitolato "Mi arriva l'ADSL! Delucidazioni": Carissimi, dopo anni di vane richieste, finalmente anche nel mio sperduto paese arriva l'ADSL. Insomma, al momento navigo con la flat 56k e ormai non riesco nemmeno ad aprire la posta. Che cosa devo sapere? Quanto costa il modem? Problemi d'incompatibilità con quello interno al PC? Come avviene la prima connessione? Si tratta di una linea stabile? Posso disattivare, poi, la flat? Si prendono brutti virus? Scusate la superniubbaggine, ma non sono ferrato su questi argomenti... La "niubbaggine" è un valore sacro, che sul **Forum** merita il massimo rispetto da parte di tutti. Infatti, ecco puntuali le risposte de L'Esorcista. Devi sapere che: Puoi chiamare mentre sei collegato a Internet; con un router puoi condividere la connessione con più PC; con un modem Ethernet il PC è sempre collegato senza bisogno d'inserire ogni volta nome utente e password. Attento, con l'ADSL, Internet diventa una droga! I modem costano da 20 a 150 euro per i router migliori e quello a 56k integrato nel tuo PC non funzionerà (il modem a 56k compone numeri, quello ADSL no). La stabilità della linea dipende dalla zona e puoi disattivare la flat a 56k. Quanto ai virus, quelli si prendono con qualsiasi tipo di linea.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

PARLA COME MANGI

Il nostro amico Úvaldon92 ha aperto un **Thread** su un argomento da vero cultore dei videogiochi. Si tratta di "Riguardo il doppiaggio di *Dead Space*": Cosa potete dirmi del doppiaggio di questo gioco? Finora non ne ho sentito parlare bene e so che quello di Dario Argento è proprio orripilante. Aspetto smentite! Aspetta e spera, perché l'attesa non sarà vana. Secondo TheDarkness: Il doppiaggio è ottimo, a eccezione di Argento, del quale si sente chiaramente l'accento e per lui il ritmo è solo un modo di dire: passa dal parlare normale al gridare in un istante. Dello stesso avviso, per quanto concerne la qualità complessiva del doppiaggio, è Kyerrid: È fantastico e coinvolgente. A me le voci sono sembrate tutte ottime, l'unica che mi è parsa un po' strana è quella del tizio di in un audiolog, che sembra avere un accento un po' romano. Sarà quello Dario Argento?

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

L'ULTIMA SPIAGGIA

Passiamo al **Canale** interno di "Mondo Computer" dedicato a "Software&Internet". Qui troviamo il **Thread** di Sayanmax "Rootkit, sono destinato al format?". Che **Thread** terribile! Il poveretto ci racconta che: Tramite la penna USB di un amico, ho preso un rootkit. In pratica, mi ha infettato tutti e tre gli hard disk. L'unico problema effettivo che mi crea è che, adesso, andando in risorse PC, se tento di entrare negli HD, mi si apre la schermata "Apri file con...". In pratica, non riesco a entrare, ma i file ci sono ancora tutti. Ho letto che rootkit permette di prendere possesso del PC, quindi, anche se non mi ha causato grandi danni, penso di formattare. Volevo sapere se tramite il CD di XP, facendo un ripristino, si possa giungere a una soluzione. Il rootkit modifica dei file essenziali di sistema buoni, non ne crea di nuovi e, magari, ripristinando gli originali, potrebbe tornare a posto. Ho già provato con tutti i tool anti spyware/malware/virus, ma non sistemano nulla. Prova a fare come ti suggerisce Sheriff: Modalità provvisoria e scansioni a go-go con antivirus e anti spyware. Poi, se riesci a scoprire di che rootkit si tratta, solitamente ci sono degli appositi healer.

"Duke Nukem Whenever, Duke Nukem ForNever e via di questo passo"

da Tanti saluti, Duke! – L'Oca del Duca

dall'aspetto bruttino, un manuale in PDF contenente informazioni che non mi servono, e uno sterile disco serigrafato. Non sono un pirata, e non lo sono mai stato, ma devo dire che un tempo c'era un gusto tutto diverso nel tornare a casa con un gioco nuovo e nello spacchettarlo. Adesso, come spesso si dice, c'è spazio solo per il marketing. Mala tempora currunt. Brontolosamente tuo.

Dante Bignardi

■ QUANDO LE MAPPE ERANO DI STOFFA La mappa del mondo di *Ultima IV*, in tutto il suo splendore tessile.

Che ricordi, caro Dante. Forse divago un po', ma mi hai fatto tornare in mente le plastiche colorate da mettere SOPRA lo schermo del Vectrex, pensate per dare un tocco di colore alla rigida bicromia dell'antica console. Non sono così vecchia, eh. Era del fratellone di un mio amico delle elementari. E, comunque, non si chiedono gli anni alle signore! Riguardo ai mala tempora, mi permetto di dissentire. Devo ammettere che non sono più gli Anni '80, e che anche i '90 sono andati da un pezzo, ma non mi sento proprio di denigrare questo 2009. Se, quando giocavi a *Ultima*, ti avessero mostrato, non so, *Oblivion*, ti sarebbe sembrato assurdo, fantascientifico, inimmaginabile. E avresti barattato le tue mappe di stoffa per la grafica in 3D e per l'alta risoluzione. Ora, magari, baratteresti un milione di poligoni per avere di nuovo una mappa di stoffa... un po' ti capisco. È la vita. Sono abbastanza sicura che tu non sia il primo a sollevare questo argomento, ma non sono altrettanto certa di avervi consigliato (a te e a tutti gli altri nostalgici) un sito capace di riportare indietro il tempo. Sto parlando di **www.replacementdocs.com** (in inglese), un adorabile archivio di manuali di videogiochi di ogni tipo, età o piattaforma. Grazie a questo, potrai fare un tuffo nel passato scaricando i manuali cui sei più affezionato. Mi sembra un buon modo per rendere onore ai tuoi ricordi, no?

GIOCHI COMPUTER

■ *Guitar Hero World Tour* è il terzo gioco della serie disponibile su PC.

Redattori Per Gioco Medal of Honor Airborne

IL nuovo capitolo della memorabile saga inaugurata nel 2002 da EA giunge nei negozi portando a nuova vita il confronto con il diretto avversario *Call Of Duty*. Il gioco si struttura attraverso un numero prestabilito di missioni che ripercorrono i momenti salienti della risposta americana alla superiorità bellica delle forze dell'Asse attraverso l'utilizzo delle truppe aviotrasportate (1944-1945). Ogni missione fornirà al giocatore i dati relativi agli obiettivi da conseguire e prevederà la scelta delle armi che egli deciderà di portare sul campo di battaglia. Ogni azione bellica permetterà al protagonista, il soldato Travers, d'impossessarsi delle armi nemiche, incrementando il numero degli strumenti di morte che saranno disponibili nella missione successiva. Le armi, inoltre, sono potenziabili attraverso l'uccisione di folti gruppi di nemici e gli upgrade sbloccati verranno applicati nel corso stesso della missione. Tutte le missioni si aprono con la vostra discesa attraverso il fido paracadute verso il suolo, dopo un burrascoso viaggio in aereo. Fin da subito è possibile notare la grande cura riposta dagli sviluppatori nel creare un'atmosfera caotica e credibile.
Il giocatore potrà scegliere di atterrare in qualsiasi punto della mappa e cominciare da lì la marcia verso gli obiettivi. L'Intelligenza Artificiale alleata e nemica gode di alti e bassi: alcuni soldati ricorreranno a tattiche credibili nel tentativo di aiutarvi/ostacolarvi, altri andranno incontro alla morte come se niente fosse, esponendosi al fuoco nemico senza la minima reazione. Il gioco sembra alternare passaggi accessibili a situazioni piuttosto frustranti, dove nemici nascosti in un container a prima vista innocuo riusciranno a uccidere il giocatore con poche raffiche ben piazzate, prima che questi possa averli visti. Dal punto di vista grafico, *Medal of Honor Airborne* non delude: ci troviamo di fronte a una splendida manifestazione delle potenzialità dell'Unreal Engine 3,con texture ben realizzate e molto dettagliate. Di buona fattura anche il comparto delle animazioni facciali e degli effetti di post-processing, ben sfruttati e mai troppo invasivi.
Il comparto audio riesce a coinvolgere pienamente il giocatore nell'azione bellica, circondandolo con esplosioni, raffiche e urla molto credibili.
Purtroppo, la campagna single player di *Medal of Honor Airborne* è piuttosto breve: una settimana sarà più che sufficiente per completarla. Il multiplayer costituisce, forse, il vero neo del nuovo lavoro di EA: non è stato apportato alcun elemento di novità nelle modalità di gioco, eccezion fatta per la possibilità di effettuare il respawn del personaggio attraverso il lancio con il paracadute. Le mappe disponibili sono, inoltre, ben poche rispetto a quelle proposte dagli altri FPS e costituiscono, tra l'altro, gli stessi scenari su cui avete condotto la campagna in singolo! Completa disfatta del titolo EA di fronte a *Call Of Duty*? Non proprio: il gioco, pur trasmettendo la sensazione di non aver mostrato tutte le sue vere potenzialità, riesce ad affascinare grazie alle atmosfere proposte, all'ottima fattura del comparto grafico e al lavoro realizzato dagli sviluppatori nel cercare di coinvolgere il giocatore nell'azione, incessante e priva di tempi morti.
Non ci troviamo in presenza di un capolavoro del calibro di *Crysis* o *Call Of Duty*, ma a un gioco che, nonostante i suoi difetti, riesce a farsi gustare e apprezzare.

Ricc@rdo

Il diretto concorrente di *Call Of Duty* può contare su un'atmosfera coinvolgente.

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

00sette
Assassin
Barbarella
Eiffel65
FaBioS
Fernando_L
Monocromia
seaMonkeys
Stan86
TraviX
x<CCY>x

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

Ragazzi, ma quanto caldo fa? E non parlo di quello che c'è là fuori, sotto il sole a picco, ma di quello nelle pagine del Botta & Risposta. Le vostre domande problematiche sono sempre più scottanti e richiedono risposte fresche come cubetti di ghiaccio.

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

B Ciao Skulz,
scrivo per chiederti se conosci qualche trucco per *Heroes of Annihilated Empires*. Ti ringrazio in anticipo.

Andrea

R Ciao Andrea, per imbrogliare in *Heroes of Annihilated Empires* devi premere il tasto **Invio** durante una partita e inserire uno dei codici che sto per comunicarti. Per renderlo attivo, dovrai semplicemente premere una seconda volta **Invio**. Con **treasure** otterrai 50.000 unità per ogni risorsa, **fastupg** ti servirà per aumentare istantaneamente di livello le tue unità, con **beasts** potrai posizionare le unità sul terreno premendo il tasto **P** e scrivendo **farseer** verrà visualizzata subito l'intera mappa.

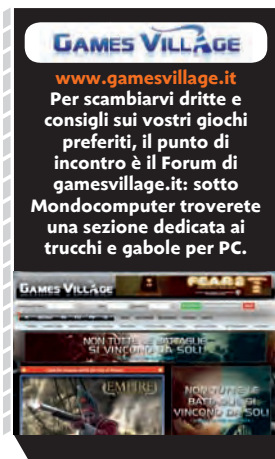
Affrontare *Heroes of Annihilated Empires* con le gabole giuste è tutta un'altra storia.

GOTHIC 3

B Carissimo Skulz,
ti chiedo un aiuto riguardo a *Gothic 3*, il gioco che tanto mi sta facendo penare.
Per caso, conosci dei trucchi? Ho provato a cercare su Internet, ma ciò che trovo non viene spiegato in maniera comprensibile. Sapresti aiutarmi?

Gio

R Ciao Gio, cercherò di essere il più chiaro possibile nella spiegazione. Devi aprire il file **ge3.ini** presente nella directory **Gothic3\Ini** del tuo hard disk con il **Blocco note** di Windows e modificare la stringa **[Game] TestMode=false** in **[Game] TestMode=true**. Dopo averlo fatto, chiudi il file salvando le modifiche. A tal proposito, ti conviene creare prima una copia di sicurezza del file originale, magari rinominandolo ge3_old.ini, per poterlo ripristinare in caso di problemi tornando semplicemente al suo nome originale. Ultimata la procedura, avvia il gioco e premi il tasto **** per visualizzare la console di comando, in modo da poter poi inserire i codici. Tra i più utili ti segnalo **fullhealth** per ottenere il massimo di energia vitale, **God** per diventare invincibile, **Invisibility** per diventare invisibile e **Kill** per eliminare tutti i bersagli senza fare fatica. Se in Internet

GAMES VILLAGE
www.gamesvillage.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di gamesvillage.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R/D "Salve sommo Skulz, ho letto che **Fidel** ha un problema con il bellissimo *Republic Commando*, quindi accorro in suo aiuto." Grazie per il sommo e, soprattutto, grazie per la collaborazione, caro **Luca**. "Questa missione è una delle più difficili, perché si ha poco tempo a disposizione e il numero di droidi è notevole. Ti sconsiglio di ripartire da un salvataggio automatico e di ricominciare, così, dal tempo massimo a disposizione. Raggiungi il corridoio con le torrette, che saranno attive e ostili, quindi impiega le granate EMP e lanciale in mezzo al corridoio. Così facendo, colpirai sia i droidi, sia le torrette. Continua finché non hai esaurito le granate (nel frattempo, fai mettere i compagni nelle postazioni da cecchino), elimina le eventuali torrette rimanenti con i detonatori termici e usa le granate soniche contro i droidi per aprirti la strada. Appena tolte di mezzo le torrette, torna a riprendere munizioni e vita e dai l'ordine ai tuoi di abbandonare la posizione e di seguirti al terminale. Qui dovrai mettere un compagno alla postazione anticarro, mentre tu e gli altri due dovrete hackerare i tre terminali: ti sconsiglio di farlo da solo o in due, dato che ci vuole un minuto per terminale e il tempo è l'unica

La parola all'esperto Dead Space

D Ciao Skulz,
è la prima volta che ti scrivo nonostante legga Giochi per il Mio Computer dal 2001, esattamente dal numero 58, con il mitico *Soul Reaver* in allegato. Dopo tanti videogiochi completati, è arrivato il turno di *Dead Space*, dove mi sono bloccato nel capitolo 4, precisamente nella parte in cui si devono distruggere gli asteroidi per proteggere lo scafo dagli urti. Ho provato in tutti i modi, ma proprio non ci riesco, aiutami!
Ti ringrazio anticipatamente.

90znecniV

R Ciao caro lettore dalla firma irripetibile, sappi che il punto di *Dead Space* in cui sei bloccato è un grande classico, nel senso che si tratta di un momento del gioco che ha messo in difficoltà un po' tutti, compreso chi ti scrive. Innanzitutto, ti faccio presente che puoi sparare con entrambi i pulsanti del mouse per avere un maggiore volume di fuoco, ma che non devi esagerare con le raffiche, pena il surriscaldamento del cannoncino. Per evitare che ciò accada, ti conviene sparare a intervalli, lasciando qualche secondo di pausa per far raffreddare l'arma, anche a costo di incassare qualche meteorite: sarà meglio che ritrovarsi con l'arma non funzionante. Considera, poi, che il danno causato dagli asteroidi dipende dalla loro dimensione e velocità, oltre che dal punto d'impatto. Concentra il fuoco su quelli più grandi, veloci e diretti al centro dello scafo: la percentuale di danno inflitto varia molto, partendo dal 2% dei massi più piccoli diretti al perimetro esterno, per salire al 15% di quelli più grossi, veloci e centrati.

trovi altri codici, puoi inserirli con lo stesso sistema.

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

B Ciao Skulz,
vorrei sapere se mi puoi aiutare in merito a un dilemma: nel gioco *Medal of Honor: Pacific Assault* ci sono vari obiettivi nascosti, ma non riesco a risolverli tutti. Mi puoi dire quanti e quali sono? C'è un modo per trovarli diversamente? Grazie e ciao.

Giuseppe

R Ciao Giuseppe, entro subito nel vivo dell'azione. Nel Campo di Addestramento devi ottenere il 50%, il 75% e il 100% di precisione nella mira per gli obiettivi nascosti, più il 100% di precisione per l'azione eroica. A Pearl Harbor devi condurre tre feriti dal medico sul molo, quattro da quello sulla nave e abbattere 60 velivoli nemici; inoltre è necessario condurre l'XO dal medico sulla nave per l'azione eroica. Sull'Atollo di Makin devi distruggere il mezzo di trasporto con la mitragliatrice, salvare il pilota abbattuto e abbattere a tua volta i due Zero, per quanto concerne le azioni eroiche. Per quel che riguarda gli obiettivi nascosti, devi distruggere la torre radio prima che vengano chiamati i rinforzi e recuperare i documenti nella baracca nei pressi dell'idrovolante. E siamo a Guadalcanal: gli 8 obiettivi segreti sono trovare i documenti nel villaggio e sul corpo del soldato nemico morto; eliminare le postazioni di mortai, la stazione radio nella galleria, le postazioni di mitragliatrici sulle torri e i rifornimenti vicino al fiume; consegnare le munizioni alla propria postazione della mitragliatrice; individuare gli esploratori nemici senza essere visti. I momenti eroici prevedono che tu riesca a far decollare in sicurezza 5 aerei, accompagni il porta munizioni ferito alla postazione medica, ti intrufoli fino alla mitragliatrice giapponese sulla destra del campo, salvi il prigioniero nella giungla e abbatta l'aereo che segue Frank. Per chiudere in bellezza, andiamo a Tarawa e partiamo dall'azione eroica, che richiede la distruzione della postazione antiaerea giapponese prima che l'aereo alleato venga abbattuto. Gli obiettivi nascosti, invece, sono distruggere con il mortaio i cannoni nemici e far saltare in aria il bunker dei siluri.

GIOCHI COMPUTER

■ In *Medal of Honor: Pacific Assault* sono presenti numerose azioni eroiche e tanti obiettivi segreti.

Quesito del mese Tomb Raider Anniversary

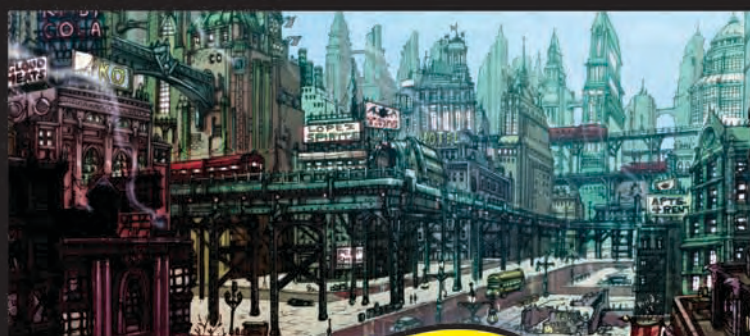
D *Tomb Raider Anniversary*, livello Grecia, mi trovo nel tempio di Damocles e ho le quattro chiavi. Devo solo saltare sulla colonna, arrivare alla leva per aprire la porta e uscire. Corro sulla parete con il rampino, salto, ma di arrivare alla colonna non se ne parla proprio... cado sempre! Mi puoi aiutare? Grazie.

Raffaele

R Ciao Raffaele, da quanto mi racconti, la procedura si direbbe corretta. Per essere certo di trovarti nel punto giusto, controlla che la tua corsa parta dalla parete subito dopo la colonnina su cui era presente un kit medico grande. Se così è, il percorso è "semplice": devi balzare fino alla parete di fianco e aggrapparti alla sporgenza, prima di saltare verso sinistra e azionare subito il rampino, che ti servirà a correre sulle pareti per raggiungere la cima della colonna sulla sinistra. L'unico modo per riuscirci è spiccare il balzo nel momento esatto in cui la tua corsa sulla parete raggiunge l'apice. Dalla colonna così raggiunta, riuscirai ad accedere alla leva che apre il portone del tempio.

---

cosa che non hai. Ti consiglio anche di hackerare il terminale centrale, che è più protetto. Fatto questo, avrai terminato la missione e potrai andare su Kashyyyk." Accipicchia, questa sì che è competenza! Hai vinto in premio la possibilità di esporci il tuo problema. "Approfitto per chiederti un aiuto, sempre riguardante *Republic Commando*. Purtroppo, non riesco più a giocarci, perché appena clicco su Nuova Partita mi dà errore e mi va in crash. L'installazione è perfetta, ma non si avvia. Un amico mi ha detto che con il SP3 di Windows il gioco non gira più, però mi pare molto strano. Potresti aiutarmi? Ti ringrazio per il tuo eventuale aiuto." Con la mia versione non ho riscontrato problemi, ma sinceramente non ricordo se ci ho giocato con il Service Pack 3 già installato. Proviamo a sentire se qualche tuo collega videogiocatore ha notizie in merito.

D "Caro Skulz, sono un appassionato di *Fallout* e, dopo la recente uscita della trilogia completa con la traduzione in italiano, me ne sono comprato subito una copia." Hai fatto benissimo, caro **Matteo**! "Nonostante la mia abilità con i giochi tattici, non riesco a superare il primo livello: entro nel tempio, elimino tutte le graziose creature al suo interno, ma arrivato all'ultimo portone mi viene detto che è chiuso a chiave. Il bello è che non riesco a trovarla! Per piacere, dammi la soluzione. Grazie mille." Facciamo così, per motivi di spazio, questo mese ti sistemo nella Linea Diretta, ma se nessun lettore ti darà una mano, mi preoccuperò di farlo di persona quanto prima.

SCOOP
prima occhiata

FIFA 10

Il 10 sarà il numero della svolta per *FIFA* in versione PC?

SVILUPPATORE EA Canada **GENERE** Simulatore di calcio
CASA EA Sports **INTERNET** www.easports.com

UN VERO MANAGER

L'inclusione della modalità Manager, nella scorsa edizione di *FIFA*, era una novità interessante, che colmava una lacuna storica nei confronti di *PES* e della sua Master League. Purtroppo, però, la realizzazione era risultata frettolosa e carente, con difetti evidenti soprattutto in termini di realismo e plausibilità di risultati e trasferimenti. La modalità Manager di *FIFA 10* sarà profondamente migliorata, con esiti delle partite calcolati minuto per minuto e in base alle effettive formazioni schierate, trasferimenti coerenti con il prestigio e il potere d'acquisto dei club, e un senso generale di maggiore coinvolgimento grazie a particolari realistici quali il turnover effettuato anche dalle squadre avversarie. Si potrà anche creare un team ex-novo, decidendo nome, colori sociali e sede geografica. Insomma, tante novità, anche se gli sviluppatori avvertono che si tratta semplicemente di un passo ulteriore verso una perfezione, che verrà raggiunta presumibilmente solo negli anni a venire.

FIFA 10 VI FARÀ INDOSSARE MAGLIETTA E CALZONCINI PERCHÉ:

- **Promette di migliorare ulteriormente la già apprezzabile versione *08*.**
- **Avrà una modalità Manager rivista e migliorata.**
- **Offrirà ancora più squadre e più giocatori da tutto il mondo.**
- **Potrebbe finalmente raggiungere la qualità delle versioni console.**

SE **la vostra squadra del cuore milita in Serie B, avete un'idea abbastanza chiara di come ci si sente, da appassionati del PC, ogni volta che sta per arrivare un nuovo *FIFA*: un po' fuori dai giochi che contano.**

FIFA 09 è un buon titolo calcistico per computer, ma lascia l'amaro in bocca non essendo all'altezza delle versioni Xbox 360 e PlayStation 3 (è ancora basato sulla versione per PS2). Certo, qualche passo avanti è stato compiuto: finalmente, c'è un team dedicato a occuparsi della sua programmazione, come è chiaro dalla rinnovata interfaccia grafica e dall'inclusione di alcuni elementi specificamente studiati per il PC – tra cui il discutibile sistema di controllo con mouse e tastiera. Ciò non può che farci ben sperare per la prossima edizione, che abbiamo visto e giocato in anteprima, per ora soltanto su console.

Tre i pilastri dello sviluppo del nuovo *FIFA 10*: rifinire i fondamentali, rispondere ai commenti e alle richieste degli appassionati e continuare a innovare. In termini pratici, ciò significa un grande lavoro di rifinitura sull'edizione *09*, che sta impegnando il 70% del team di programmazione. Non mancheranno, però, le novità, prima fra tutte un sistema di controllo a

"LA SPERANZA È CHE SI SIA ROTTO CON IL PASSATO"

360 gradi che fa scomparire il retaggio digitale delle vecchie otto direzioni (le quattro principali più le diagonali), per lasciare il posto a una libertà di movimento totale (naturalmente apprezzabile a fondo soltanto con un gamepad analogico).

Il ritmo generale di *FIFA 10* è poi ulteriormente incrementato, grazie a un sistema di controllo di palla meno macchinoso, per esempio nella fase di stop e di cambio di gioco da una fascia all'altra. Ridotti anche i tempi morti, in virtù dell'incorporazione di alcune sequenze (come le ammonizioni) direttamente nella visuale di gioco e della possibilità di calciare a sorpresa le punizioni. Anche i portieri sono stati rivisitati: ora non si tuffano più a vuoto e sanno "farsi vedere" dagli attaccanti nelle situazioni di uno contro uno.

Finalmente, è stato introdotto un vero e proprio campo pratica in cui simulare partite, ma anche situazioni particolari come i corner e i calci di punizione. Sono stati limati, infine, molti dettagli, quali l'eccessiva frequenza del fuorigioco, l'elevata quantità di tiri che finivano su pali e traverse, e la smisurata efficacia del passaggio filtrante a pallonetto. Rifiniture, tuttavia, che non sappiamo ancora quanto potranno essere rilevanti per la versione PC: la speranza è che si sia rotto con il passato e che Electronic Arts ci offra un gioco da Serie A.

GIOCHI COMPUTER

Il portiere è ora più aggressivo nelle situazioni di palla in area e cerca di "intimidire" gli attaccanti.

È migliorato il controllo di palla in tutte le situazioni, incluse quelle aeree.

Un nuovo sistema di dribbling si fonde con il controllo a 360 gradi, per un realismo mai visto finora.

L'eccessiva frequenza del fuorigioco è stata ridotta, grazie a traiettorie degli attaccanti più arcuate e variabili.

DATA DI USCITA OTTOBRE 2009

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** EA Canada
- **Provenienza:** Vancouver, Canada
- **Nati nel:** 1983
- **Storia:** I canadesi saranno pure dei maestri nell'hockey e in tante altre discipline, ma di calcio, diciamolo, non sanno un accidente. Ecco perché, a partire dall'edizione 2008, Electronic Arts ha rivoluzionato il team di sviluppo di *FIFA*, mettendo un inglese (David Rutter, che aveva lavorato a *Championship Manager*) a capo di un gruppo di programmatori provenienti da 18 nazioni diverse, di cui la maggior parte europee. La svolta si è sentita proprio a partire dalla versione *08* di *FIFA*.
- **Li conosciamo per:** Le serie firmate EA Sports.

ATTENDERE PREGO!

L'arrivo di *FIFA 10* è previsto tra la fine di settembre e l'inizio di ottobre.

Italian Video Game Award

La seconda edizione del prestigioso IVGA ha visto trionfare l'eccellenza videoludica, e il PC è sempre in prima fila.

IL PC trionfa! All'indomani degli Italian Video Game Award, gli "Oscar" italiani dei videogiochi giunti alla loro seconda edizione, non possiamo che confermare la salute di ferro del nostro compagno di giochi preferito.

La kermesse, ideata e organizzata da Sprea Editori, si è svolta quest'anno nella suggestiva e panoramica (considerati i suoi 140 metri d'altezza!) cornice della Terrazza Martini di Milano, confermando ancora una volta il ruolo essenziale del Personal Computer nell'industria del divertimento elettronico.

Non si può fare a meno di notare, infatti, la nutrita presenza di titoli per PC tra i vincitori di quest'anno; vincitori che (è bene ricordarlo) sono stati decretati esclusivamente sulla base delle oltre 100.000 preferenze espresse online, da voi appassionati, sul sito ufficiale **www.italianvideogameaward.it**.

Tra gli oltre 200 titoli in gara, *Fallout 3* di Atari ha trionfato quale videogioco PC dell'anno, confermando una vocazione legata a filo doppio con la nostra amata piattaforma. Oltre a questo, sono assolutamente meritate le incoronazioni di *Spore* di Electronic Arts quale "miglior gioco gestionale", di *Warhammer 40.000: Dawn of War II* di THQ come "miglior strategico" e, infine, quella di *World of Warcraft: Wrath of The Lich King* di Blizzard/Activision quale miglior gioco di ruolo online. Insomma, le "statuette" (se così si possono chiamare gli acuminati trofei assegnati quest'anno ai vincitori) raccolte dai giochi in cui l'ascendente PC è ravvisabile a colpo d'occhio dimostrano che la serata del 19 maggio ha incoronato, per l'ennesima volta, il divertimento intelligente e maturo.

Al di là di queste riflessioni, vale la pena osservare che l'Italian Video Game Award 2009 è stato, anche quest'anno, una manifestazione di successo che ha richiamato, per una volta, anche tanti media non specializzati: i videogiochi, perciò, sono finalmente percepiti come un fenomeno culturale e non più una stravaganza di scarso rilievo. Arrivederci, dunque, agli IVGA 2010!

I VINCITORI		
Videogioco dell'anno – PC	Fallout 3	Atari
Videogioco dell'anno – Xbox 360	Gears of War 2	Microsoft
Videogioco dell'anno – Wii	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo
Videogioco dell'anno – PS3	Metal Gear Solid 4	Halifax
Videogioco dell'anno – Nintendo DS	Il Professor Layton e il Paese dei Misteri	Nintendo
Videogioco dell'anno – PSP	LocoRoco 2	Sony
Miglior gioco d'azione	Grand Theft Auto IV	Take 2/Rockstar
Miglior gioco di guida	Burnout Paradise	Electronic Arts
Miglior gioco di ruolo	Fallout 3	Atari
Miglior gioco gestionale	Spore	Electronic Arts
Miglior gioco musicale	Guitar Hero World Tour	Activision Blizzard
Miglior gioco sportivo	Pro Evolution Soccer 2009	Halifax
Miglior gioco strategico	Warhammer 40.000 Dawn of War II	THQ
Miglior MMO	World of Warcraft: Wrath of The Lich King	Blizzard/Activision
Miglior avventura grafica	Il Professor Layton e il Paese dei Misteri	Nintendo
Miglior FPS	Gears of War 2	Microsoft
Miglior gioco per la famiglia	Wii Fit	Nintendo
Miglior grafica e animazione	Prince of Persia	Ubisoft
Miglior sonoro	Dead Space	Electronic Arts
Miglior sceneggiatura	Metal Gear Solid 4	Halifax
Miglior localizzazione	Dead Space	Synthesis per Electronic Arts
Miglior personaggio protagonista (EX AEQUO)	Solid Snake (Metal Gear Solid 4) Niko Bellic (GTA IV)	Halifax/Rockstar
Miglior (peggior) cattivo	Alma (F.E.A.R. 2 Project Origin)	Warner
Premio Speciale Gioco Italiano	SBK08 Superbike World Championship	Milestone/Leader
Premio speciale della critica	Little Big Planet	Sony

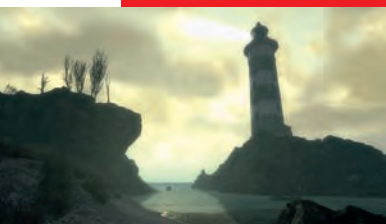
È di nuovo tempo di E3, e il prossimo numero sarà il più ricco di notizie dell'anno. Anche questo mese, però, siamo pieni di novità trapelate da quel che verrà mostrato alla fiera losangelina!

A cura di Fabio Bortolotti

Gioco di ruolo

FALLOUT 3: POINT LOOKOUT

Nuove avventure postatomiche firmate Bethesda.

GALLERY

Il paesaggio è più suggestivo della media di *Fallout*, ma non aspettiamoci niente di buono dai suoi abitanti...

IL mondo di *Fallout 3*, per la gioia di tutti videogiocatori postatomici del mondo, continua a espandersi.

Dopo il buon successo riscosso dai primi add on, Bethesda continua a produrre nuovi contenuti per il suo apprezzato GdR, che a tutti gli effetti ha fatto risorgere, a distanza di anni, una delle serie più amate dagli appassionati del genere. *Point Lookout* proporrà una versione radioattiva dell'omonimo parco statunitense e rappresenterà una zona in cui le bombe non sono cadute direttamente, ma che ciò nonostante è rimasta tagliata fuori dalla civiltà.

Progettata da Joel Burgess e Nate Purkeypile, l'espansione ci calerà in uno scenario paludoso, quasi ai confini con l'horror. *Point Lookout*, oltre a introdurre nuove abilità, offrirà una campagna principale condita da tante quest secondarie, e sarà giocabile anche senza aver completato la trama del gioco base (rendendosi dunque disponibile sin dall'uscita dal Vault 101). Come potete vedere da queste prime immagini, lo scenario è decisamente interessante, e promette di arricchire ulteriormente il variegato mondo di *Fallout*.

L'acqua c'è, ma non viene voglia di fare il bagno, nonostante il caldo.

"*Point Lookout* proporrà una versione radioattiva dell'omonimo parco statunitense"

Bethesda sta dimostrando di essere capace di prolungare la vita di un titolo valido attraverso un uso sapiente dei contenuti scaricabili a pagamento.

Speriamo che il buon esempio venga seguito da altri sviluppatori, e che la qualità rimanga costante anche per la prossima espansione, prevista per fine luglio, *Mothership Zeta*. *Point Lookout* sarà disponibile a partire dagli ultimi giorni di giugno.

GIOCHI COMPUTER

FPS

BIOSHOCK 2

Nuovi dettagli sulle modalità multiplayer dell'atteso seguito firmato 2K.

Buona notizia per i fan di *Bioshock* e della competitività videoludica: il multiplayer di *Bioshock 2* è stato affidato a uno studio separato da quello di 2K Marin, attualmente al lavoro sulla campagna principale.

Il bello è che non si tratta di uno studio qualunque, bensì di Digital Extremes, nome legato indissolubilmente al caro vecchio *Unreal* e ai suoi seguiti. Gli scontri di *Bioshock 2* avverranno in una Rapture ancora intatta, prima del declino, e vedranno furiose lotte tra delle cavie umane della Sinclair Solution, losca società presentata nel primo episodio. Sarà possibile guadagnare punti esperienza per sbloccare nuove armi e plasmidi, creando decine di combinazioni diverse. Nel frattempo, si scopriranno nuovi dettagli sull'ambientazione, che si rivelerà anche attraverso scenari come il Kashmir Restaurant e le Mercury Suite, ben prima che venissero devastate dalla caduta di Rapture. Le premesse sono ottime e il fatto che uno studio separato si occupi del multiplayer è un buon segnale, specie se ha un pedigree come quello di Digital Extremes.

Il multiplayer ci mostrerà una Rapture ancora intatta e funzionante.

Data di uscita: fine 2009
Internet: www.somethinginthesea.com

Avventura horror

DARKNESS WITHIN: SULLE TRACCE DI LOATH NOLDER

L'oscurità è negli occhi di chi la cerca...

Gli incubi nati dal genio di H.P. Lovecraft sono da sempre un terreno fertile per i videogiochi horror, che in alcuni casi si sono ispirati direttamente alle sue opere più terrificanti (ricordiamo il primo episodio di *Alone in the Dark*, l'antica avventura grafica *Prisoner of Ice*, o il più recente *Dark Corners of the Earth*).

Ora, Adventure Productions e Zoetrope Interactive stanno per portare in Italia *Darkness Within: Sulle Tracce di Loath Nolder*, primo capitolo di una trilogia sulle opere del maestro del brivido. Il gioco è un'avventura horror interamente tradotta e doppiata in italiano e venduta a 29,90 euro a partire dal 25 giugno. Chi la prenoterà in anticipo, potrà portarsela a casa con uno sconto di 3 euro. *Darkness Within* è stato accolto con freddezza dalla stampa straniera, vedremo se nel nostro Paese saprà meritare di più.

L'ambientazione, come Lovecraft impone, è più oscura che mai.

Data di uscita: 25 giugno
Internet: www.adventuregameshop.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● (verde) è abbastanza probabile ● (arancione) Ma ne siamo proprio certi? ● (rosso) Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Booty	Capcom	Estate	● rosso
Aion	NCsoft	Autunno	● arancione
Alan Wake	Microsoft	2009	● rosso
Aliens Vs Predator	Sega	2010	● arancione
Anno 1404	Ubisoft	Estate	● verde
Arcania: A Gothic Tale	Jowood	2009	● rosso
ArmA II	Bohemia Interactive	Giugno	● verde
Assassin's Creed 2	Ubisoft	2009	● arancione
Batman Arkham Asylum	Eidos	2009	● arancione
Battlefield 1943	EA	2010	● rosso
Bionic Commando	Capcom	Estate	● verde
Bioshock 2	2K Games	Autunno	● arancione
Modern Warfare 2	Activision Blizzard	Novembre	● verde
Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Luglio	● verde
Champions Online	Atari	Luglio	● verde
Culpa Innata 2: Chaos Rising	Momentum	Fine 2009	● verde
Dante's Inferno	EA	2010	● rosso
Dark Void	Capcom	2009	● arancione
DC Universe Online	SOE	2009	● verde
Deus Ex 3	Eidos	2009	● rosso
Diablo III	Activision Blizzard	2009	● arancione
DiRT 2	Codemasters	2009	● arancione
Dragon Age: Origins	BioWare	Fine 2009	● verde
Elemental: War of Magic	Stardock	2010	● verde
Fallout: New Vegas	Bethesda	2009	● rosso
Fuel	Codemasters	2010	● verde
Ghostbusters	Atari	Autunno	● verde
Ghost Recon 4	Ubisoft	2010	● arancione
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2009	● rosso
Harry Potter e il Principe Mezzosangue	EA	Estate 2009	● verde
Hearts of Iron 3	Paradox	2009	● arancione
Helldorado Conspiracy	Atari	2009	● arancione
Heroes over Europe	Atari	Primavera	● verde
Just Cause 2	Eidos	Ottobre	● verde
Mafia II	2K Games	Ottobre	● verde
Mass Effect II	EA	2010	● arancione
Metro 2033	THQ	2009	● arancione
Need for Speed: Shift	EA	2009	● verde
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Estate	● verde
Overlord II	Codemasters	Estate	● verde
Red Faction Guerrilla	THQ	Estate	● arancione
Risen	Deep Silver	Fine 2009	● arancione
Rogue Warrior	Bethesda	2009	● arancione
Saboteur	EA	2009	● arancione
Silent Heroes	Paradox	2009	● rosso
StarCraft II	Activision Blizzard	2009	● arancione
Supreme Commander 2	Square Enyx	2009	● arancione
The Agency	Sony Online	2009	● rosso
Wolfenstein	Activision Blizzard	2009	● verde

FPS Online

BATTLEFIELD 1943

Nuove immagini per il ritardatario di EA e DICE.

Dopo le prime critiche, *1943* ha adottato uno stile un po' meno colorato.

Proprio il mese scorso, avevamo inviato una tiratina d'orecchie virtuale a DICE, studio responsabile della serie di Battlefield e del recente *Mirror's Edge*, proprio per il ritardo della versione PC di *Battlefield 1943*, che arriverà dopo le sue controparti su Xbox 360 e PlayStation 3.

Notizie come questa ci mettono sempre un po' tristezza, ma se non altro EA prova a consolarci assicurandoci che la differenza temporale è dovuta all'ottimizzazione della versione a noi dedicata, che verrà personalizzata per i nostri raffinati palati dei giocatori PC. Poco tempo fa, chiacchierando con gli sviluppatori di DICE, ci siamo sentiti dire che "il pubblico dei PC è quello che ha lanciato DICE," e che "non è certo nell'interesse dello studio deludere lo zoccolo duro dei propri fan". Staremo a vedere se le nuove caratteristiche promesse faranno perdonare questo ritardo.

Data di uscita: da confermare
Internet: www.battlefield.com

Gli sviluppatori assicurano che il ritardo di *Battlefield 1943* è dovuto all'adattamento di alcune funzioni al palato dei giocatori PC.

Gioco di corse

BURNOUT PARADISE BIG SURF ISLAND

Un'isola paradisiaca tutta nuova per le corse di Burnout.

Osservando i dati telemetrici dei server di *Burnout Paradise*, gli sviluppatori di Criterion hanno notato che molti giocatori si radunavano in determinate zone della mappa per dedicarsi alla guida acrobatica, eseguendo trick e manovre spericolate e fisicamente poco probabili.

Per questo, il team ha iniziato a lavorare su *Big Surf Beach*, un contenuto scaricabile a pagamento che sarà disponibile dall'11 giugno sul Burnout Store. Inizialmente doveva essere gratuito, ma i lavori si sono protratti così a lungo e hanno raggiunto un livello di qualità tale, da spingere EA e Criterion a promuovere l'isola al rango di "contenuto premium". *Big Surf Beach* sarà interamente composto da strutture e strade perfette per i piloti più acrobatici, e per certi versi ricorda lo stile di *TrackMania*, ben noto ai corridori arcade del mondo PC. L'espansione includerà anche otto nuovi veicoli, tra cui la Carson Dust Storm buggy.

Data di uscita: giugno
Internet: www.criteriongames.com

Lo stile della nuova espansione fa pensare subito a *TrackMania*.

FPS

ALIENS VS PREDATOR

Rebellion torna a seminare il panico sui nostri schermi.

Chiunque ricordi i brividi di classe regalatici nel 1999 da Rebellion con il primo *Aliens vs. Predator* sta aspettando con ansia il nuovo capitolo, che ironicamente porterà lo stesso nome e la mitica firma del medesimo studio di sviluppo.

Il titolo, riannunciato di recente dal blog ufficiale di Sega Europe, si sta pian piano svelando con nuovi dettagli. La trama parlerà di una spedizione mineraria sul pianeta BG-386, che andrà a finire nei pressi di un'antica e misteriosa piramide. Come era lecito aspettarsi, oltre alle tre campagne single player dedicate alle varie razze giocabili (umani, Predator, Alien), ci sarà anche una ricca modalità multiplayer, che verrà svelata nel dettaglio all'imminente E3. Le prime immagini fanno paura come dieci anni fa, e le potenzialità di questo titolo sembrano molto elevate.

Data di uscita: 2010
Internet: www.sega-italia.com/games/aliens-vs-predator

Lo stile del gioco sarà brutale e sanguinolento.

Gioco di ruolo

MASS EFFECT 2

La galassia di scelte di BioWare torna a far parlare di sé.

Il secondo capitolo di *Mass Effect*, per il momento, si è mostrato ufficialmente solo con un enigmatico teaser, che sembra suggerire che Shepard, protagonista della prima avventura, sia rimasto ucciso in azione.

Il debutto ufficiale del seguito avverrà all'imminente E3, ma nel frattempo le prime informazioni sono trapelate su Internet. Sappiamo già che ci sarà una nuova razza, i Drell, e che avremo modo di visitare Illium, un pianeta Asari ultratecnologico, Omega, descritta come un "Anti-Cittadella", e una stazione orbitante della Cerberus. Pare anche che l'interfaccia sia stata ridisegnata e che i famigerati ascensori del primo episodio siano stati sostituiti da un sistema più rapido e interessante, che renderà meno noiosi gli spostamenti, intrattenendo il giocatore. Ne sapremo di più all'E3, e voi con noi.

Questa volta, non dovremo aspettare mesi prima di giocare al secondo episodio di *Mass Effect.*

Data di uscita: 2010

Internet: http://masseffect.bioware.com

IN RITARDO

RED FACTION

Rinvio per la versione PC dell'ultima fatica di Volition.

THQ ha reso ufficiale la notizia inerente al ritardo della versione PC di *Red Faction Guerrilla*, che arriverà prima della fine dell'estate.

È un vero peccato, perché il gioco promette bene, e anche perché le versioni PS3 e Xbox 360 sono ancora in pista per giungere sugli scaffali in giugno. I motivi del ritardo non sono stati divulgati, quindi non possiamo che augurarci che siano legati all'aggiunta di nuove funzionalità per PC, e non a guai tecnici che rischierebbero di darci un titolo non all'altezza delle nostre macchine da gioco preferite.

Guida online

VICTORY: AGE OF RACING

Il gioco di corse online con un motore italiano sotto il cofano.

Un motore fisico realistico si affiancherà a tracciati eccentrici e di fantasia.

Dalle scuderie italiane di Vae Victis, di Cesena, sta nascendo *Victory: Age of Racing*, un gioco di corse ispirato alla Formula 1 degli Anni '60.

Si tratterà, per essere più precisi, di un MMOG basato sulla formula Free2Play, che sarà quindi accessibile gratuitamente, ma darà modo di acquistare contenuti esclusivi a pagamento. Il motore sarà decisamente realistico, in quanto basato sullo stesso di *netKar Pro*, e proporrà uno stile di guida tendente alla simulazione, collocato su tracciati di fantasia. Le prime immagini promettono bene e gettano i presupposti per un'interessante esperienza online in un genere che, su PC, guarda sempre più alla Grande Rete, piattaforma ideale per la natura competitiva delle corse di Formula 1. Auguriamo buona fortuna ai nostri compatrioti e speriamo che il debutto ufficiale all'E3 si riveli all'altezza delle aspettative.

Data di uscita: 2010
Internet: www.ageofracing.com

PILLOLE

KOCH MEDIA E FOCUS INTERACTIVE

Kock Media e Focus Interactive hanno concluso un accordo per la distribuzione italiana di *Blood Bowl*, versione digitale del noto gioco da tavolo che mescola il mondo delle miniature fantasy a quello del football americano.

LUCAS E LUCIDITY

LucasArts ha appena depositato all'ufficio brevetti americano il marchio *Lucidity*, con un documento che parla esplicitamente di un nuovo videogioco, che non sembra avere a che fare con gli universi di "Guerre Stellari" e "Indiana Jones".

WATCHMEN CONTINUA

Dopo le iniziali smentite, Warner Bros ha confermato ufficialmente che la serie dedicata a "Watchmen" continuerà anche su PC. L'annuncio ha dissipato i dubbi creati da informazioni sbagliate riportate erroneamente dalla stampa americana.

FUEL DA GUINNESS

Il promettente gioco di corse *Fuel* è stato inserito nel Guinness dei Primati (Gamer Edition) come mondo di gioco più vasto mai apparso su console. In effetti, su PC abbiamo visto mondi ben più vasti dei 14.400 Km del titolo di Asobo Studios, già ai tempi di *The Elder Scrolls II: Daggerfall.*

SERIOUS SAM 3

Roman Ribaric di Croteam ha confermato che il suo team di sviluppatori sta lavorando alacremente su un nuovo episodio di *Serious Sam*, e anche su un altro titolo non meglio specificato. Roman afferma di essere vicino all'accordo con una casa di produzione, e che presto sapremo qualcosa di più.

NUOVE UNITÀ PER EMPIRE: TOTAL WAR

I generali di *Empire: Total*

PILLOLE

War saranno felici di sapere che la prossima patch del gioco includerà undici unità gratuite. Non sono completamente nuove, ma stando agli sviluppatori vivacizzeranno le partite.

TORNEO INTERNAZIONALE DI WORLD OF WARCRAFT

Il 20 e 21 giugno, presso la 8Gallery di Torino (viale Nizza 230), si svolge il Darkmoon Faire, manifestazione che ospita un LAN party organizzato da Blizzard e centrato sul famoso MMORPG *World of Warcraft*. In palio, le rare Loot Card Tigri Spettrali e altri premi. Sempre all'interno del Darkmoon Faire, i giocatori di "WoW Gioco di Carte Collezionabili" possono sfidarsi in svariati tornei. La gara più importante mette in palio 1 laptop Dell XPS, 1 PlayStation 3, molti iPod Apple, buoni spesa per Amazon e ben 8 Loot Card Tigri Spettrali, oltre ad altri premi. Gli appassionati di "WoW Miniatures Game", invece, si scontrano in duelli all'ultimo sangue per mettere le mani sul portatile Dell XPS, su una PS3 e, anche in questo caso, c'è una Loot Card Tigre Spettrale per i migliori 8 giocatori. Per ulteriori informazioni sull'evento: www.duelist.it

SUSSURRI DALLA RETE
LEFT 4 DEAD 2

Secondo svariate fonti su Internet, Valve avrebbe iniziato a contattare utenti Steam per partecipare al playtest di un ipotetico *Left 4 Dead 2*. Questa volta, la voce di corridoio ci sembra poco probabile, anche perché Valve ha sempre fatto passare molto tempo tra un episodio e l'altro delle sue serie. Naturalmente saremmo felici di essere smentiti, magari da un bell'annuncio ufficiale all'E3.

Azione

TRANSFORMERS: LA VENDETTA DEL CADUTO

Activision Blizzard svela il cast dei robottoni giocabili.

Le ambientazioni sembrano un po' piatte, ma i modelli dei robot non sono male.

Il nuovo gioco ispirato ai Transformers, in lavorazione presso Luxoflux e pubblicato da Activision Blizzard, è appena diventato un po' meno misterioso.

Per la gioia dei fan della mitica serie, sono stati svelati i personaggi giocabili. Gli Autobot vedranno il grande Optimus Prime, Ironhide, Breakaway, Bumblebee, Ratchet, e Aerialbot e Protectobot solo nel multiplayer. I Decepticon, invece, avranno dalla loro parte Starscream, Sideways, Grindor, Long Haul e Megatron, oltre a Seeker in esclusiva per il multiplayer. Il gioco uscirà il 26 giugno, in contemporanea con l'omonimo film nelle sale. Augurandoci che non si tratti dell'ennesimo titolo mediocre di stampo cinematografico, vi lasciamo con queste nuove immagini, che a prescindere dalla qualità della grafica riusciranno a emozionare chiunque sia cresciuto con i robottoni degli Anni '80.

Data di uscita: 26 giugno
Internet: www.bizarrecreations.com

FPS tattico

GHOST RECON 4

Ubisoft conferma il ritorno della grande serie di Tom Clancy.

È arrivata da Ubisoft la conferma ufficiale di un nuovo episodio della serie di *Ghost Recon*, che per giunta dovrebbe uscire entro marzo 2010.

Per il momento, ci è dato sapere solo che il nome provvisorio del progetto è *Ghost Recon 4*. Questo dato, nel suo piccolo, pare suggerire che la serie è pronta a un nuovo balzo evolutivo dopo l'era di *Ghost Recon Advanced Warfighter* (che era, in un certo senso, *Ghost Recon 3*, e che ha visto un seguito diretto con *GRAW 2*).
Gli interrogativi sono tanti, anche perché sul fronte PC la serie si è distinta per una felice politica di "non conversioni": entrambi gli episodi PC di *Advanced Warfighter* non derivavano dalle console, ma erano giochi completamente diversi sviluppati dagli svedesi di GRIN, recentemente impegnati con Capcom e la serie di *Bionic Commando*.

La versione PC di *GRAW* (in questa immagine) non era una conversione da console. Che Ubisoft decida ancora di seguire la stessa politica?

Data di uscita: 2010
Internet: www.ghostrecon.com

FPS

DUKE NUKEM FOREVER

Il Duca è diventato il protagonista della telenovela più calda dell'estate.

Clamoroso: l'8 maggio 3D Realms ha annunciato la sospensione definitiva (?) del progetto *Duke Nukem Forever*.

Dopo 12 anni di continui rinvii, il team di sviluppo texano ha ammesso (in seguito alle insistenti voci riportate dal sito americano Shacknews) di aver licenziato tutto il personale che lavorava al tanto atteso seguito del celebre *Duke Nukem 3D* (circa una trentina di persone), per mancanza di fondi. La notizia bomba ha scatenato il caos nella Grande Rete: Take 2 ha accusato 3D Realms di non aver rispettato gli accordi per la pubblicazione del gioco e, sopratutto, ha dichiarato di aver finanziato il progetto *DNF* con la bellezza di 12 milioni di dollari. Scott Miller (uno dei 2 proprietari di 3D Realms) ha risposto di non aver visto nemmeno un centesimo di quella somma, mentre sembra che la stessa Take 2 avesse fatto un'offerta al suo socio George Broussard per rilevare completamente il marchio di *Duke Nukem* (si parla di una cifra tra i 20/30 milioni di dollari). Intanto, lo stesso Broussard faceva sapere che bastavano "solo" 5 milioni di dollari per completare il progetto. Nel frattempo, gli ex-dipendenti di 3D Realms hanno cominciato a pubblicare in Rete un centinaio di immagini e persino un filmato di *DNF*: e per paura che il codice del gioco potesse essere in qualche modo trafugato (o venduto a qualche terzo incomodo), la stessa Take 2 si è rivolta al tribunale di New York per cautelarsi. Dulcis in fundo, lo stesso Scott Miller ha fondato una nuova società (Radar Group) e ha annunciato la pubblicazione di *Prey 2* e di altri titoli. È possibile che il Duca sia stato veramente mandato in pensione? Noi non ne siamo tanto sicuri e probabilmente all'E3 di Los Angeles potrebbero esserci clamorose sorprese. Alla prossima puntata, signori!

Data di pubblicazione: È un mistero
Sito: www.3drealms.com

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER CONTEST WORLD OF WARCRAFT MINIATURES GAME

Nuove creature da sfidare e miniature da collezionare!

Il gioco di miniature targato UpperDeck ispirato a World of Warcraft sta riscuotendo un grande successo; in palio per coloro che ancora non si sono avvicinati a questo fantastico mondo, c'è tutto il necessario per divertirsi per molte ore! Che aspettate dunque? Fatevi sotto, il contest vi aspetta!

I PREMI IN PALIO!

1° Classificato
1 miniatura unica da collezione + 1 starter deck + 1 booster pack

2° Classificato
1 miniatura unica da collezione + 1 starter deck

3° Classificato
1 miniatura unica da collezione + 1 booster pack

Dal 4° all'8° Classificato
1 miniatura unica da collezione

Dal 9° al 20° Classificato
1 booster pack

Il Regolamento

I dungeon sono un elemento fondamentale di *World of Warcraft*, vi chiediamo di idearne uno fornendoci il nome (per esempio: Antro del redattore furibondo) e una breve descrizione dell'ambientazione che i giocatori andranno a visitare (massimo 400 caratteri).
Al solito, vi raccomandiamo originalità e un po' di spirito!

Inviate la vostra idea all'indirizzo:
contestwarminis@sprea.it

I Master Looter della redazione sceglieranno, a proprio insindacabile giudizio, le trovate più originali e divertenti, premiando gli autori. È consentito l'invio di una sola risposta; in caso contrario, verrà presa in considerazione la prima pervenuta.

Le risposte vanno inviate solo via e-mail a **contestwarminis@sprea.it** entro e non oltre la mezzanotte di **mercoledì 15 luglio 2009**
Per saperne di più: **www.gamesvillage.it**

quando il gioco si fa duro

SOLO 68,00 €

ricevi 13 numeri più 13 GIOCHI COMPLETI e 13 DVD DEMO se rinnovi con carta di credito via Web

In pratica è come ricevere 4 NUMERI GRATIS all'anno

PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

*Offerta valida fino al 15 luglio 2009

i duri iniziano ad abbonarsi

Sei pronto? Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano 13 imperdibili **GIOCHI COMPLETI** e 13 **DVD** con un numero incredibile di **DEMO.**
Ogni mese, **GMC** verrà consegnato puntualmente a casa tua in una **confezione a prova di urto.** Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di **Giochi per il Mio Computer** e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.
Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!

I vantaggi

- **Abbonandoti oggi stesso a Giochi Per Il Mio Computer, potrai cominciare a ricevere direttamente a casa tua la rivista già dal prossimo numero. Se le poste dovessero smarrire una copia, basta che tu ci scriva una e-mail e ti prolunghiamo l'abbonamento!**
- **Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!**
- **Sconto del 33.79% praticamente PIÙ DI 4 NUMERI GRATIS, per i rinnovi!**

I rischi

- **Nessuno! Soddisfatto o rimborsato! In qualsiasi momento!**

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT/ABBONAMENTI

Sottoscrivendo l'abbonamento ricevi a casa il tuo mensile preferito e puoi gestirlo come vuoi tu dal WEB

AVRAI UNA CABINA DI COMANDO PERSONALE

ECCO TUTTO QUELLO CHE CI POTRAI FARE

- ✔ puoi **spostarlo** quando cambi indirizzo, anche solo per un mese
- ✔ puoi **interrompere la spedizione** durante le vacanze
- ✔ puoi **controllare** quando te lo abbiamo spedito
- ✔ puoi **verificare se ti sta per scadere** l'abbonamento
- ✔ puoi **rinnovarlo da solo** risparmiando tempo, denaro e fastidi

PER OGNI INFORMAZIONE ULTERIORE RIVOLGERSI A ABBONAMENTI.GMC@SPREA.IT
O AL FAX N° 02/700537672

I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita

GMC 140 – Marzo 2008
Il capolavoro che unisce fantasy e sparatutto in prima persona.
DARK MESSIAH MIGHT AND MAGIC

GMC 141 – Aprile 2008
Il frenetico sparatutto in prima persona fra nanotecnologie e conflitti futuristici.
PROJECT: SNOWBLIND

GMC 142 – Maggio 2008
Mettetevi al comando di un'unità d'élite, contro il terrorismo internazionale.
CONFLICT: GLOBAL STORM

GMC 143 – Giugno 2008
Un grande RTS, dalla fantasia di un maestro del techno-thriller.
ACT OF WAR: DIRECT ACTION

GMC 144 – Luglio 2008
Sparatorie mozzafiato, adrenalina a mille e azione in salsa messicana.
TOTAL OVERDOSE

GMC 145 – Agosto 2008
Strategia in tempo reale e realtà alternative: la Seconda Guerra Mondiale non è finita!
WAR FRONT TURNING POINT

GMC 146 – Settembre 2008
L'RTS nel futuro gotico e bellicoso di Warhammer. Una vera pietra miliare!
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR - DARK CRUSADE

GMC 147 – Ottobre 2008
Una delle saghe più amate: l'FPS in cui di pacifico c'è solo l'oceano!
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

GMC 148 – Novembre 2008
Strade da sogno, fuoriserie e sfide multiplayer, in un gioco di guida a tutto gas.
TEST DRIVE UNLIMITED

GMC 149 – Dicembre 2008
Un capolavoro tra i GdR per PC. Vivete fantastiche imprese nei Reami Dimenticati.
NEVERWINTER NIGHTS 2

GMC 150 – Natale 2008
Il miglior RTS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Un capolavoro da non perdere!
COMPANY OF HEROES

GMC 151 – Gennaio 2009
Il genere delle avventure grafiche non ha mai visto protagonisti più fuori di testa!
SAM & MAX SEASON ONE

vai sul sito www.spreastore.it

GMC 152 – Febbraio 2009
La simulazione di guida ambientata nel Campionato Mondiale Gran Turismo.
RACE 07 OFFICIAL WTCC GAME

GMC 153 – Marzo 2009
L'inimitabile simulatore di divinità vi attende con sfide appassionanti!
BLACK & WHITE 2

GMC 154 – Aprile 2009
Avventura e horror vi terranno incollati al monitor!
PENUMBRA BLACK PLAGUE GOLD

GMC 155– Maggio 2009
Bolidi superveloci, tuning e gare mozzafiato!
NEED FOR SPEED CARBON

GMC 156 – Giugno 2009
Lara Croft in un'avventura indimenticabile!
LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

GMC Trucchi 1/2008

GMC Strategici/Gestionali Ottobre 2008
ROLLERCOASTER TYCOON 2 + ROLLERCOASTER TYCOON 3

GMC Seconda Guerra Mondiale Novembre 2008
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

GMC Hardware – Dicembre 2008

GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009
FALLOUT TRILOGY

GMC Trucchi 2/2009

Scegli l'arretrato che vuoi ordinare

Indica il quantitativo delle pubblicazioni che vuoi ricevere

	GMC 141 – Aprile 2008 – Project: Snowblind	€ 7,90
	GMC 144 – Luglio 2008 – Total Overdose	€ 7,90
	GMC 145 – Agosto 2008 – War Front – Turning Point	€ 7,90
	GMC 146 – Settembre 2008 – Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade	€ 7,90
	GMC 147 – Ottobre 2008 – Medal of Honor: Pacific Assault	€ 7,90
	GMC 148 – Novembre 2008 – Test Drive Unlimited	€ 7,90
	GMC 149 – Dicembre 2008 – Neverwinter Nights 2	€ 7,90
	GMC 150 – Natale 2008 – Company of Heroes	€ 7,90
	GMC 151 – Gennaio 2009 – Sam & Max Season One	€ 7,90
	GMC 152 – Febbraio 2009 – Race 07 – Official WTCC Game	€ 7,90
	GMC 153 – Marzo 2009 – Black & White 2	€ 7,90
	GMC 154 – Aprile 2009 – Penumbra Black Plague Gold	€ 7,90
	GMC 155 – Maggio 2009 – Need for Speed Carbon	€ 7,90
	GMC 156 – Giugno 2009 – Lara Croft Tomb Raider: Anniversary	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 1/2008	€ 4,50
	Speciale GMC Strategici/Gestionali – Ottobre 2008 – Rollercoaster Tycoon 2 + Rollercoaster Tycoon 3	€ 7,90
	Speciale GMC Seconda Guerra Mondiale – Novembre 2008 – Brothers in Arms: Road to Hill 30	€ 7,90
	Speciale GMC Hardware – Dicembre 2008	€ 5,90
	Speciale GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009 – Fallout Trilogy	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 2/2009	€ 4,50
	← Totale quantità / Totale ordine	

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	€ 2,90
	Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	€ 7,00

TOTALE COMPLESSIVO	€

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it.** Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it**

NOME

COGNOME

VIA

N° C.A.P. PROV.

CITTÀ

TEL.

E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

☐ **Ricevuta di versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.P.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio MI**
☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
☐ **Carta di Credito**

N.
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV
(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare

Data____________ Firma del titolare____________

American Express · Diners Club International · MasterCard · VISA

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER- N°157

Nemici cancellati dalla storia e agente in fuga: missione compiuta!

La I.A. dei nemici non sembra male. Vedremo come sarà nel gioco completo a ottobre.

Rico ha la pessima abitudine di saltare sui tetti delle auto, strappare dall'abitacolo il conducente e scaraventarlo in mezzo alla strada, preferibilmente a 100km/h.

ISTANTANEA SU: *JUST CAUSE 2*

- **Casa:** Eidos
- **Sviluppatore:** Avalanche Studios
- **Genere:** Azione 3D
- **Requisiti di sistema:** CPU Dual Core, 2 GB RAM, scheda 3D 512 RAM, PS 3.0
- **Internet:** http://www.eidos.co.uk/gss/justcause/
- **Nei Negozi:** ottobre
- **Perché aspettarlo:** Se vi piacciono i giochi d'azione senza regole e con esplorazione (semi) libera, *Just Cause 2* è uno dei titoli più promettenti di questo autunno, e l'unico che spinge il giocatore a creare il caos fine a se stesso.

JUST CAUSE 2

Rico scopre una nuova versione della teoria del caos: distruggere tutto per portare l'ordine.

PER INGANNARE L'ATTESA

SAINTS ROW 2
Marzo 09, 6½
Il miglior esponente della categoria dei giochi "liberi" (detti "free roaming") è *GTA IV*. Tuttavia, se questa anteprima ha sollecitato il vostro interesse per i giochi sopra le righe, vi consigliamo *Saints Row 2*: ha dalla sua uno spirito unico, che per esempio vi permette di giocare nei panni di una grassona vittima delle peggiori mode punk.

UN elicottero sta sfrecciando verso il cielo blu, lasciandosi dietro una scia grigiastra. Sullo sfondo, un'installazione militare di cemento armato piena di antenne sta bruciando, e a un tratto esplode in mille pezzi. Dentro l'elicottero ritroviamo Rico Rodriguez, in cerca di guai come al solito. Naturalmente, il parabrezza dell'elicottero è infranto da una fucilata…

Just Cause 2 mette in scena le nuove avventure di Rico: dopo le peripezie del primo episodio, ambientate in un paese sudamericano, si passa a un'isola del Sudest asiatico. Un atollo-stato schiacciato dal tipico regime del Terzo Mondo (il novello despota si fa chiamare nientemeno che Baby Panay), dove Rico è inviato dallo Zio Sam per riportare ordine senza coinvolgere Delta Force e Marine.

Come si fa a ribaltare un regime militare, che può contare su migliaia di soldati-zombi che seguono pedissequamente i diktat del loro ignobile leader? Centinaia di caccia, tank, mezzi di ogni tipo, persino sottomarini nucleari? Paradossalmente, per portare l'ordine è necessario creare il disordine.

Ecco che l'arma principale di Rico diventa il "caos": seminare distruzione senza nessun motivo apparente. Far esplodere una stazione di rifornimento, lanciare un autotreno contro un muro, buttare granate in un pozzo: tutto fa brodo nella strada per il caos che prelude all'ordine della democrazia "American-stile".

In realtà, *Just Cause 2* è un gioco "iniorante" (non è un errore di battitura, e i nostri lettori di vecchia data lo sanno), ovvero casinista e sopra le righe. Il sistema del caos è un metodo per rendere perfettamente logico il fatto di spingere il giocatore a non uccidere semplicemente una guardia, ma a farle esplodere la garitta in testa, preferibilmente insieme a tutta la caserma. E l'armamentario di Rico aiuta non poco: partiamo dall'eccezionale paracadute riutilizzabile del nostro alter ego spione, che gli consente di lanciarsi da aerei in alta quota e atterrare con la compostezza di James Bond su alture scoscese.

Il paracadute si può aprire e richiudere perfettamente in pochi istanti, al punto che Rico è in grado di usarlo per attenuare anche cadute meno importanti, come un volo di dieci metri dal tetto di un palazzo. Altra ingegnosa arma è il grappino.

La grafica è impressionante, anche se i dettagli sono a volte un po' spigolosi.

MISSIONE SEMILIBERA

Just Cause 2 è pensato per essere un gioco "libero": nessuno vi dirà cosa dovete fare; semplicemente seguendo la trama principale, visiterete le diverse zone dei mille chilometri quadrati dell'isola.
Le missioni, una cinquantina circa, sono pensate in modo da avere un "inizio" (che normalmente coincide con il lancio da alta quota) e una "fine" (che corrisponde al momento in cui i nemici hanno troppi buchi per rialzarsi e, tutto intorno, il mondo è in fiamme). Secondo i programmatori, sono presenti moltissime missioni secondarie, che potrete decidere liberamente se completare o meno. Grossomodo, la longevità si attesta sulle 30 ore, a patto di completare tutte queste missioni secondarie.

Utilizzerete spesso i due gadget di Rico, il grappino e il paracadute: il massimo è utilizzarli insieme.

MEZZI SENZA MISURE

Nel tempo che abbiamo trascorso in compagnia di Rico, abbiamo visto mezzi di ogni tipo: TIR, autocisterne, jeep e auto "normali". Non mancano barche e natanti di varia natura (sembra, anche un sottomarino nucleare, ma non garantiamo sia possibile pilotarlo). Tra i velivoli, figurano elicotteri d'attacco e da trasporto, dirigibili di varia stazza e qualche aereo. Secondo i programmatori, non è necessaria una lista infinita di veicoli, ma almeno qualche mezzo per ogni "compito".

ZONA CALDA

L'isola su cui è ambientato *Just Cause 2* copre un'area di circa 1.000 chilometri quadrati: secondo i programmatori, sono grossomodo le dimensioni del primo *Just Cause*, anche se nel secondo episodio l'area è molto più densa di "cose da fare e zone da visitare". Inoltre, l'isola ha diversi microclimi: si passa da deserti a giungle, da nuclei abitati a spiagge da sogno, da montagne impervie a distese erbose.

Ereditato a metà da *Bionic Commando* (presto in arrivo anche su PC) e da diverse incarnazioni/Mod di *Quake*, il grappino permette di appendersi un po' ovunque, anche su pareti dove giurereste sulla vostra pensione che non ci si potrebbe attaccare neanche l'uomo ragno. Il grappino rende il gioco ancora più tridimensionale, dato che nessun tetto, passerella, cartellone pubblicitario, soffitto, cima potrà essere fuori dalla vostra portata.

Con un po' di inventiva, ci si può ritrovare in situazioni deliranti e divertentissime: per esempio, siamo in mezzo a una sparatoria dove volano proiettili come coriandoli a carnevale. Bombe, esplosioni e morti da tutte le parti. Arriva un TIR che, sbandando, cerca di passarci sopra: lo saltiamo agevolmente usando il grappino per salire su una specie di silos, e poi ci agganciamo al camion stesso. Mentre "cadiamo", tirati dal TIR, apriamo il paracadute e pratichiamo un po' di sci nautico in alta quota, alla faccia di chi sta sprecando caricatori alle nostre spalle. Dopodiché, planiamo sul tetto dell'abitacolo del camion e riempiamo di botte il guidatore, per poi metterci al posto di guida. Naturalmente, per lanciare il TIR a tutta velocità verso il prossimo distributore di benzina.

"*JUST CAUSE 2* È UN GIOCO CASINISTA, IGNORANTE, SOPRA LE RIGHE"

Just Cause 2, di fatto, segue una strada ben precisa: in un panorama ricco di cloni di *GTA* (da *Mafia II* a *Prototype*), cerca di distinguersi aggiungendo alla grafica molto appariscente (anche se un po' povera di particolari, a volte) un tono quasi unico, ancora più sopra le righe di *Saints Row 2*. L'isola è enorme (è grande come il territorio del primo *Just Cause*, ma con molte più "cose da fare") e grazie al sistema del caos, che premia il giocatore che semina più distruzione, rende un classico dei videogiochi come la missione d'assassinio del solito leader nemico, oppure quella d'infiltrazione in una base avversaria, un tripudio di esplosioni e disastri.

Abbiamo visto il gioco in azione e siamo rimasti colpiti dal motore grafico: sebbene alcuni particolari siano un po' troppo "rettangolari", nel complesso è una gioia per gli occhi, specie quando si innescano esplosioni e sparatorie. Siamo un po' preoccupati dal fatto che c'è davvero un sacco di "roba" che si muove su schermo: che PC sarà necessario per giocare in modo soddisfacente? La risposta, come al solito, arriverà insieme al gioco completo, previsto per questo autunno.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *CHAMPIONS ONLINE*

- **Casa:** Atari
- **Sviluppatore:** Cryptic Studios
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, connessione Internet
- **Internet:** www.champions-online.com
- **Nei Negozi:** settembre
- **Perché aspettarlo:** Se vi è piaciuto *City of Heroes*, o siete semplicemente degli appassionati di fumetti e superpoteri, *Champions Online* rappresenta una ghiotta occasione per creare l'eroe che avete sempre immaginato, lanciandolo all'assalto dei cattivi.

I poteri dedicati allo spostamento influenzano lo stile di combattimento, regalando vantaggi da sfruttare in ogni occasione.

I poteri tra cui scegliere saranno numerosi e caratterizzeranno ulteriormente il profilo del vostro eroe.

MISSIONI APERTE

Le missioni pubbliche sono una delle idee più interessanti proposte da *Warhammer Online*: piccole avventure suddivise in diverse fasi da completare con tutti i giocatori presenti in una determinata zona, senza bisogno di formare gruppi o parlare con Personaggi Non Giocanti. *Champions Online* riprende questo concetto, offrendo sin dal tutorial una missione aperta piuttosto divertente, in cui difendere un obiettivo dall'assalto di pericolosi nemici.

CHAMPIONS ONLINE

Da un grande potere derivano grandi responsabilità.

NEMESI

***Champions Online* offre la possibilità di creare la nemesi "ufficiale" del vostro eroe, plasmandone l'aspetto fisico. Nel momento in cui scriviamo, gli sviluppatori sono ancora in piena fase di bilanciamento, quindi non è ancora chiaro a che livello questa opzione sarà disponibile. Il vostro arcinemico, in ogni caso, vi tenderà agguati in piena regola, oltre a essere l'antagonista che incontrerete in missioni create appositamente.**

CHI non apprezza l'ambientazione fantasy o è semplicemente stanco di Elfi, Nani e Orchi, non gode di molta scelta nel panorama attuale dei MMORPG.

Fortunatamente, qualche valida alternativa esiste: da *Eve Online*, con il suo spazio profondo, fino a *City of Heroes* e *City of Villains*, ideali per i fan dei supereroi.

Questi ultimi titoli, sviluppati dai ragazzi di Cryptic Studios e pubblicati tra il 2004 e il 2005, a fronte di una certa ripetitività nei contenuti hanno saputo offrire ore di svago a una solida e fedele comunità di giocatori online, grazie soprattutto al costante supporto tramite corposi aggiornamenti. La software house californiana ha in cantiere un nuovo MMORPG dedicato agli amanti di mantelli e calzamaglie; *Champions Online*, questo il nome della loro ultima fatica, ripropone lo stesso frizzante cocktail di *City of Heroes* (*CoH*), contando su elementi quali un combattimento basato sull'azione, covi ricolmi di nemici da sconfiggere e un vasto assortimento di superpoteri.

Abbiamo provato con mano la versione Beta di *Champions Online* e la prima peculiarità che ha colpito il novello team di supereroi redazionali è stata la straordinaria varietà di opzioni estetiche disponibili durante la creazione del personaggio (già punto di forza in *CoH*): costituzione fisica, portamento, elmi, artigli, componenti robotici e tanto altro ancora, il tutto selezionabile singolarmente in modo da creare eroi che difficilmente somiglieranno a quelli di qualcun altro. Oltre alle scelte prettamente estetiche, potrete determinare le statistiche di base selezionando uno dei diversi profili, in modo da definire i punti di forza del vostro alter ego (abile a incassare colpi o a evitarli, capace di collezionare attacchi critici, eccetera) e le sue abilità tra un nutrito elenco di superpoteri, ordinato in categorie quali fuoco, elettricità, ghiaccio, telecinesi e arti marziali, giusto per fare degli esempi.

> "IL COMBATTIMENTO È BASATO SU UN VASTO ASSORTIMENTO DI SUPERPOTERI"

Un'altra caratteristica di *Champions Online* riscontrabile fin da subito è la suddivisione del mondo in istanze, copie di una stessa zona con un limite al numero di giocatori contemporanei. Tale impostazione rispecchia una precisa scelta degli sviluppatori, alla luce della loro volontà di avere un unico "shard": non dovrete scegliere il server in cui giocare, dunque, e potrete incontrarvi con i vostri amici senza troppi problemi.

I nostri primi minuti di gioco a *CO* sono stati decisamente divertenti, specialmente una volta raggiunto il quinto livello, un traguardo che sblocca i "travel power", poteri come la supervelocità, il supersalto, gli stivali jet, e altri ancora. Utilizzabili anche durante le fasi di combattimento, questi donano a *Champions Online* la vivace giocabilità che ci si aspetta in un MMORPG di questo genere.

Non disponendo di superpoteri, siamo costretti ad aspettare ancora qualche settimana, prima di esprimere giudizi definitivi sull'ultimo lavoro di casa Cryptic. Avete tempo fino a settembre per cucire la vostra calzamaglia.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *AION: THE TOWER OF ETERNITY*

- **Casa:** NCsoft
- **Sviluppatore:** NCsoft
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, Internet
- **Internet:** www.aiononline.com
- **Nei Negozi:** Autunno 2009
- **Perché aspettarlo:** Perché nel panorama sempre più affollato dei MMORPG ha dalla sua una realizzazione impeccabile e una struttura che potrebbe affascinare un'ampia schiera di giocatori.

Le ali sono l'aspetto più significativo dello stile di gioco di *Aion*.

Aion può contare su una realizzazione grafica di prim'ordine.

UN MONDO SPACCATO

La trama a corredo dell'azione (il cosiddetto "lore"), appare fin d'ora uno degli aspetti meglio riusciti del gioco NCsoft. Il mondo di Atreia, popolato da umani e draghi, è governato da Aion, una potente divinità. Un brutto giorno, i draghi si ribellano e, sotto il nome di Balaur, muovono guerra contro il loro dio. Il millenario scontro si conclude con la distruzione della Torre dell'Eternità, dimora di Aion, e con la spaccatura in due di Atreia. Da questo momento, gli umani si evolveranno in due stirpi ben distinte, influenzate dalle condizioni di vita dei due emisferi, uno baciato dal sole, l'altro immerso in una perenne penombra. Non passerà molto tempo, prima che le due stirpi umane comincino a lottare l'una contro l'altra...

AION: THE TOWER OF ETERNITY

È in dirittura d'arrivo il MMORPG coreano che potrebbe fare il botto.

NON chiamatelo "il nuovo anti-*World of Warcraft*", per favore. Questo staranno pensando i vertici di NCsoft a pochi mesi dal lancio europeo di *Aion: The Tower of Eternity*, il MMORPG che ha già debuttato in Corea del Sud e Cina, riscuotendo un successo clamoroso.

Del resto, il ruolo di contendente ufficiale del gigante Blizzard non ha mai portato bene, e i vari *Age of Conan* e *Warhammer Online*, da molti considerati in grado di battagliare ad armi pari coi signori di Azeroth, si sono ben presto arresi all'evidenza: i milioni di utenti di *WoW* sono un traguardo pressoché irraggiungibile. Meglio, allora, concentrarsi sulla qualità dei propri prodotti, senza l'assillo del confronto a tutti i costi. *Aion* parte da qui, da un concetto di MMORPG che, a dispetto delle origini orientali del prodotto, sembra fatto apposta per accontentare i giocatori dal gusto spiccatamente occidentale. Il tutto grazie a una ricetta non rivoluzionaria, ma di certo ben confezionata ed equilibrata.

"L'ASPETTO PIÙ CARATTERIZZANTE SI È RIVELATO ESSERE IL VOLO"

A differenza di quanto visto altrove, il titolo NCsoft non punta sui grandi numeri per impressionare gli utenti: *Aion* offrirà solo due razze, Elyos e Asmodians, abitanti di un mondo fantasy letteralmente spaccato in due, un lato dominato dalla luce e uno avvolto nella penombra. Ogni razza avrà a disposizione quattro classi (Scout, Warrior, Mage e Priest), con in più la possibilità di specializzarsi successivamente in una delle due sottoclassi disponibili per ogni tipologia, per un totale di otto opzioni complessive.

Fin dalle prime indiscrezioni trapelate nei mesi scorsi, l'aspetto più caratterizzante di *Aion* si è rivelato essere il volo: dal livello 10, su un totale di 50, il nostro personaggio potrà volare per un tempo limite (sempre più ampio crescendo di livello), opzione assai utile per velocizzare gli spostamenti (non sono previste "cavalcature") e per combattere a mezz'aria contro altri giocatori.

A proposito, *Aion* si pone a metà strada tra i tipici MMORPG PvP, improntati allo scontro all'ultimo sangue con altri giocatori in carne e ossa, e quelli più strettamente PvE, dove l'utente può combattere solo contro personaggi gestiti dall'Intelligenza Artificiale. Dopo la classica fase di "livellamento", durante la quale il PvP sarà comunque possibile, i giocatori potranno scontrarsi tra loro, tra assedi e vere e proprie battaglie campali nella zona chiamata Abyss, esattamente al centro del mondo.

A coronare il tutto ci pensa una grafica altamente spettacolare, basata sul CryEngine di Crytek e capace di ricreare un mondo suggestivo e coloratissimo. Dopo questo antipasto, aspettatevi un succoso speciale su uno dei prossimi numeri di GMC.

ISTANTANEA SU: *SPORE GALACTIC ADVENTURES*

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Maxis
- **Genere:** Avventura/Editor
- **Requisiti di sistema:** Processore 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.spore.com
- **Nei Negozi:** 26 giugno
- **Perché aspettarlo:** Per scoprirsi game designer e cimentarsi nelle avventure create dagli altri utenti appassionati di *Spore*.

L'editor è semplice da usare, ma per creare avventure complesse ci vorrà molta pazienza.

Tutto sembra pensato per fare la gioia dei videogiocatori più piccoli.

CAPITANI CORAGGIOSI

In *Galactic Adventures* avremo un nostro capitano spaziale, da fare evolvere e migliorare a suon di missioni concluse. Le avventure personalizzate, inoltre, consentiranno d'imporre un preciso protagonista, con determinate caratteristiche e abilità. Questo, oltre a permettere di calibrare meglio le sfide, darà modo ai più volonterosi di creare delle vere e proprie serie. Naturalmente, gli altri editor del gioco sono disponibili e si usano anche per modificare i capitani, le strutture e i veicoli che si trovano sui pianeti.

SPORE GALACTIC ADVENTURES

Game designer per un giorno, grazie a *Spore*.

COME abbiamo già sottolineato nella nostra prima recensione, *Spore* non è tanto un gioco, quanto un preciso concetto di game design, declinabile in tanti modi completamente diversi.

La vera costante, dimostrata brillantemente dalle varie fasi del titolo originario, è che la creatività degli utenti viene messa in primo piano, vestendo un ruolo da protagonista. *Spore Galactic Adventures* è la prima espansione di *Spore* che, invece di aggiungere nuove componenti per i vari editor, propone un nuovo approccio al sistema originale, in grado di trasformare quasi completamente la natura del titolo Maxis. È pensata per la fase spaziale, quella in cui i giocatori esploravano uno sconfinato universo a bordo di un'astronave comandata da un capitano della razza creata nelle altre sezioni.

Il dato macroscopico è che ora sarà possibile scendere direttamente sul pianeta, parlando con le creature e interagendo con vari elementi. Ancor più importante: grazie a un potente editor, una sorta di sintesi di quelli impiegati nelle altre fasi, gli utenti avranno modo di creare delle avventure personalizzate che, volendo, verranno condivise con la comunità online. È uno strumento estremamente flessibile, che consente di dare vita a tanti piccoli videogiochi, tutti diversi. Ogni avventura ha un cast di personaggi, degli oggetti da raccogliere, battaglie da superare e dialoghi e testi da leggere.

"PUÒ DIVENTARE UN NUOVO MODO DI RACCONTARE STORIE"

Tutto è personalizzabile al cento per cento, proprio come impone la filosofia di *Spore*, e siamo rimasti colpiti da quanto sia versatile il sistema adottato da Maxis. Le avventure di prova create dai game designer mostrano come sia facile plasmare livelli centrati su combattimenti furiosi, o anche solo sulla risoluzione di puzzle con chiavi ed enigmi. Ci sono anche campagne squisitamente testuali, che ricordano quasi un'avventura grafica, prova che l'interfaccia studiata, simile a quella della fase creatura, si adatta a vari tipi di giocabilità.

È altrettanto evidente come questa espansione, pur strizzando l'occhio a tutti gli appassionati di *Spore*, sia pensata per il pubblico più giovane. È ancora da vedere cosa nascerà dalla creatività della community; per adesso abbiamo visto delle storielle semplici e colorate, piene di personaggi buffi e di semplici quest. Giocando, abbiamo pensato che *Galactic Adventures* ha tutte le carte in regola per diventare un nuovo modo di raccontare storie. È facile immaginarsi un papà che, amorevolmente, veste i panni del designer per regalare un'avventura personalizzata al figlio. L'idea è davvero bella, e la qualità della realizzazione sembra in grado di soddisfare la sempre più vasta schiera dei fan del discusso capolavoro di Will Wright.

GIOCHI COMPUTER

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Sparatutto tattico
- **Casa:** 505 Games
- **Sviluppatore:** Bohemia Interactive Studio
- **Data di uscita:** 26 giugno 2009
- **Sito Internet:** www.arma2.com
- **Storia degli sviluppatori:** Originari della Repubblica Ceca, gli sviluppatori di Bohemia Interactive salgono alla ribalta nel 2001 con *Operation Flashpoint*, che ancora oggi rappresenta la pietra di paragone per tutti gli sparatutto bellici con velleità realistiche e strategiche. Il suo successore "spirituale", *ArmA* (2007), non fece registrare quell'ammodernamento che ci si sarebbe aspettati dopo sei anni. Cosa che, da quanto abbiamo visto, dovrebbe invece capitare con *ArmA II*.

ARMA

L'ora dei simulatori di guerra duri e puri è scoccata. Mentre Codemasters si balocca con i diritti di un nome altisonante come *Operation Flashpoint*, 505 Games la sfida schierando i veri papà di *OF* e il loro nuovo, sconfinato simulatore bellico.

IL 2009 potrebbe essere un anno campale per gli appassionati di sparatutto tattici ad alto tasso di realismo: al tanto atteso sequel di *Operation Flashpoint* va infatti aggiunto *ArmA II*, in arrivo dagli studi di Bohemia Interactive, non a caso considerati veri esperti del genere. Il primo *Operation Flashpoint*, del resto, era farina del loro sacco.

Bohemia è dunque tornata su quell'*ArmA: Armed Assault* che nel 2007 riuscì ad attirare una certa attenzione di critica e pubblico, nonostante risultati mediamente assai inferiori al precedente inarrivabile *OF*. L'idea alla base di *ArmA* era comunque assai simile a quanto visto in *Operation Flashpoint*, ampliata e arricchita. La campagna prendeva vita sul suolo di un'isola immaginaria, Sahrani, collocata nell'oceano Atlantico e politicamente divisa in due: un regime comunista a nord, una repubblica basata sull'esportazione di petrolio a sud. Quando il nord decide di attaccare il ricco, ma militarmente debole sud, il nostro personaggio, un soldato americano, viene direttamente coinvolto nel conflitto.

Il teatro di guerra di *ArmA* si presentava ben quattro volte più grande delle isole di *Operation Flashpoint*, con una superficie esplorabile di ben 400 chilometri quadrati. Il realismo tanto caro a Bohemia era evidente anche qui, tra tattiche militari complesse e un arsenale ricchissimo. Ciononostante, *ArmA* non era affatto un gioco perfetto, minato anzi da alcuni problemi che sulla distanza rendevano l'esperienza ludica alquanto

GENERALE O CARTOGRAFO?

La mappa tattica di *ArmA II*, denominata High Command, è uno strumento altamente sofisticato, quasi più della normale mappa di gioco di uno strategico in tempo reale. Grazie a essa, infatti, potrete definire con precisione le manovre di tutte le vostre unità sul campo di battaglia: con ripetuti clic, stabilirete una serie praticamente infinita di waypoint, plasmando a piacimento il percorso che dovrà seguire l'unità prescelta. Non solo: sarete anche liberi di stabilire un tempo di percorrenza (oppure una velocità di marcia) per ciascun tratto della "rotta". In questo modo, potrete sincronizzare alla perfezione un attacco combinato su più fronti, a conferma dell'impostazione altamente realistica del gioco.

difficoltosa. Annunciato ufficialmente due anni fa a Lipsia, *ArmA II* è ormai a un passo dall'esordio. Quale migliore occasione per passarne in rassegna gli aspetti più interessanti con una versione a ridosso dal debutto?

Come ormai da tradizione, il gioco ha come sfondo un contesto storico fittizio, così come fittizia è l'ambientazione scelta da Bohemia, la fantomatica Chernarus (letteralmente "Russia Nera"). Il governo del Paese è filo-occidentale, ma l'opposizione comunista tenta il colpo di stato, accendendo la miccia della guerra civile. Chiamati in soccorso della fragile democrazia, i marine statunitensi tenteranno di porre fine alle ostilità. Un conflitto che apparirà da subito molto più complesso del previsto: oltre alle forze americane, saranno coinvolti russi, movimento chernarusso della stella rossa, forza di difesa di Chernarus, Partito Nazionale e cittadini di Chernarus. Il giocatore potrà controllare solo i marine, ma il variegato panorama politico offerto dal gioco non potrà che aumentare il grado d'immersione in una vicenda degna di un romanzo fantapolitico, che vi obbligherà a tenere conto anche degli aspetti diplomatici. Visto che i vari schieramenti saranno molto sensibili al vostro atteggiamento nei loro confronti, spesso sarà più saggio rinunciare al facile interventismo per evitare pesanti rappresaglie in futuro. Insomma, sovente sarà meglio ragionare su come mantenere certi rapporti di forza: comportarsi come dei conquistatori che si sentono in diritto di sparare a tutto e a tutti potrebbe condurre a una controproducente anarchia, con incessanti ritorsioni che finirebbero per sfiancare (per non dire decimare) le vostre truppe.

Una delle novità del gioco è la possibilità di recuperare i feriti sul campo di battaglia.

L'IMPORTANZA DEGLI INNOCENTI

Una delle componenti spesso trascurate nei giochi di guerra è la presenza e il ruolo dei civili. Ebbene, in *ArmA II* non solo scoprirete le strade dei villaggi brulicanti di abitanti, ma se riuscirete a stabilire la giusta forma d'interazione con la popolazione, questa vi saprà fornire informazioni utili sulla dislocazione delle truppe nemiche. Al contrario, se in certi casi adotterete una linea un po' troppo "interventista" nella vostra avanzata, vedrete i civili correre e barricarsi in casa, rifiutandosi di collaborare con voi.

Potrete trafugare qualsiasi tipo di veicolo, comprese utilitarie, biciclette e trattori!

LA REALTÀ DELLA GUERRA

Se avete ancora in mente la qualità altalenante del motore grafico del primo *ArmA*, probabilmente questo secondo capitolo ve la farà dimenticare. Tutto, in questa nuova puntata della saga, è stato decisamente migliorato sia a livello di estetica, sia di particolari. Gli esseri umani, ora composti da 10.000 poligoni, si producono in un'instancabile mimica facciale e corporale, risultando decisamente credibili. Lo scenario, poi, è straordinariamente dettagliato e ben contestualizzato, con villaggi rurali, bestiame al pascolo, chiese e foreste immense, tipici di una campagna russa.

"Il cosiddetto High Command è una visuale in stile RTS che darà maggior peso alle nostre scelte tattiche"

Fin dalla diffusione delle prime informazioni, il gioco ha dimostrato di essere senza dubbio figlio legittimo dei precedenti prodotti firmati dal team ceco. Il motore grafico è il discendente di quel Real Virtuality concepito apposta nel 2001 per *Operation Flashpoint*, e ritoccato per il primo *ArmA*. Di fronte a tale affermazione, qualcuno potrebbe quasi inorridire, visto che proprio quest'ultimo si segnalava due anni fa per una certa arretratezza a livello estetico. Niente paura: da quello che abbiamo visto, la nuova versione del motore grafico spedisce nel dimenticatoio la spigolosità dei modelli dei soldati, forse la carenza più evidente del primo capitolo. Aggiunge, anzi, una serie di particolari, animazioni ed effetti (quelli d'illuminazione sono impressionanti) a persone ed elementi del paesaggio, che rendono tutto incredibilmente vivido e vibrante. Oltre alla gestione delle fonti di luce, colpisce la completa deformabilità degli oggetti su schermo, dagli edifici ai mezzi di trasporto.

Gli elementi base di *ArmA II* appaiono comunque

La distruzione degli edifici ha ben poco di precalcolato: gli squarci compaiono là dove si è verificata un'esplosione.

Le vie di questo villaggio nascondono insidie continue. Meglio procedere con cautela.

ARMI DI COMUNICAZIONE DI MASSA

Una delle caratteristiche più impressionanti di *ArmA II* è la propensione a comunicare delle varie unità, sia con la parola, sia con il linguaggio gestuale. Nel primo caso, durante le missioni (ma anche mentre consulterete la mappa tattica) giungerà alle vostre orecchie un flusso ininterrotto d'informazioni altamente interattive su: numero di nemici avvistati, danni procurati o ricevuti, conferma del raggiungimento di una destinazione e molto altro. Nel secondo caso, quando ci sarà bisogno di fare silenzio, i soldati vi forniranno analoghe indicazioni attraverso una tipica "mimica militare", altrettanto interattiva e sofisticata. Cosa che non fa altro che rendere *ArmA II* ancora più realistico di quanto già non sembri.

come la naturale evoluzione di un percorso cominciato anni fa. Anche in questo caso, grande attenzione è stata riposta nel livello di realismo della simulazione militare, supportata da una varietà di armi e mezzi da far paura: gli aerei sono differenziati in 14 modelli (tra caccia e aerei da trasporto), cui vanno aggiunti anche 2 tipi di droni da ricognizione che vi serviranno per utili panoramiche del campo di battaglia. I mezzi cingolati ammontano a 18, tra carri armati e veicoli anfibi. Di mezzi su ruote, poi, ce ne sono addirittura 80, tra militari e civili, e girovagando per i villaggi potreste persino imbattervi in due tipi di moto e una bicicletta. In totale, il numero di mezzi, considerando tutte le varianti, dovrebbe ammontare alla notevole cifra di 136.

Naturalmente, ognuna delle sei compagini coinvolte nella guerra di *ArmA II* avrà una dotazione dalle diverse peculiarità: i Marine USA disporranno, per esempio, di moderni caccia multiruolo (tipo l'F-35 Lightning II), con tanto di portaerei ad aspettarli al largo. Idem per la Federazione Russa, mentre i movimenti rivoluzionari si dovranno accontentare di residuati della Guerra Fredda, meno efficaci ma comunque capaci di fornire un apporto in più, sempre che siate riusciti a garantirvi la simpatia della succitata fazione con le vostre iniziative sul campo di battaglia.

A tutto questo si aggiunge un aspetto decisamente inedito, costituito da alcuni elementi tipici dei GdR. In base alle azioni del nostro personaggio principale, infatti, i comportamenti dei civili potranno cambiare e determinare variazioni significative nello sviluppo della campagna. Tutto ciò sarà reso possibile da un'Intelligenza Artificiale molto duttile, che in parte ricorda il lavoro che sta svolgendo ora Codemasters per il secondo *Operation Flashpoint*. La novità più significativa a livello di meccaniche di gioco sarà, tuttavia, il cosiddetto High Command, una visuale in stile RTS che, opportunamente richiamata, darà maggior peso alle nostre scelte tattiche.

Se il precedente *ArmA* aveva conseguito risultati non decisivi nell'assalto al cugino *Operation Flashpoint*, *ArmA II*, alla luce delle caratteristiche sopra elencate, potrebbe impensierire il lavoro di Codemasters, forte di una struttura rinnovata e di alcune trovate che, almeno sulla carta, appaiono di sicuro interesse. Tra poche settimane, i se e i ma lasceranno posto alle certezze, e solo allora potremo davvero tirare le somme: con un gioco tanto complesso e "su larga scala", d'altronde, non può bastare un rodaggio preliminare.

Quando riusciremo a mettere insieme tutti i mille tasselli di quell'immenso puzzle guerresco che sembra essere *ArmA II*, avremo davvero idea della sua portata. Come abbiamo scritto, si tratta solo di aspettare qualche settimana. GIOCHI COMPUTER

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Questo mese abbiamo parecchi prodotti relativamente economici, attorno alla cifra dei 100 euro: un buon case di Coolermaster, un'economica, ma veloce scheda video di ATI e delle valide cuffie 7.1 di Logitech. Conclude le pagine hardware un portatile di Asus che, invece, costa circa 30 volte tanto i prodotti precedenti, e necessita di una carriola per essere portato in giro, ma che offre prestazioni al vertice.

NON SIAMO MAI CONTENTI

GIÀ nel 2008, la frenetica rincorsa all'aggiornamento del PC sembrava notevolmente rallentata rispetto ai soliti ritmi, ma ora, a 2009 inoltrato, pare che l'upgrade del PC sia meno necessario che in passato.

In parte la causa è la crisi economica, che ha frenato le spese pazze, ma credo che c'entri molto il fatto che le aziende abbiano interamente spostato i propri investimenti. Se per colossi come Asus, MSI, NVIDIA e ATI la fascia alta era il settore in cui dimostrare le proprie qualità, per poi fare da traino alle vendite delle versioni più economiche, ora quasi tutti hanno cambiato approccio, concentrandosi direttamente sulla fascia bassa del mercato. Siamo arrivati al paradosso in cui un netbook costa meno di uno smartphone evoluto, pur surclassandolo quanto a potenza, comodità di utilizzo e qualità del display (e naturalmente perdendo il confronto sul campo della trasportabilità).

Nel momento in cui scrivo, DisplaySearch indica che i netbook rappresentano il 20% delle vendite di PC portatili (che hanno da tempo surclassato quelle dei desktop) nel mondo. Peculiare anche il fatto che, per una volta, la vecchia Europa si posizioni davanti agli Stati Uniti: il 45% dei netbook sono stati infatti distribuiti nel Vecchio Continente, e solamente il 26% è stato venduto oltreoceano. Se a questi dati aggiungiamo quelli del mercato degli smartphone, iPhone compreso, ci vuole poco a rendersi conto che queste sono le tecnologie più diffuse, e quelle che interessano maggiormente al pubblico.

> "L'hardware ultrapompato non serve nemmeno ai giocatori"

Del resto, era da tempo che sottolineavamo come i quad core e le recenti GPU fossero fin troppo potenti per l'uso comune, e avevano senso solo in configurazioni da gioco.

Ultimamente, però, la potenza è troppa anche per i giocatori. Un dual core e una GPU da 200 euro consentono di giocare tutto in Full HD e le poche eccezioni sono rappresentate dai giochi mal concepiti dal punto di vista tecnico, come *Crysis*, nato per stupire più che per divertire, e *GTA IV*, ottimo titolo, ma convertito in maniera discutibile. Ormai, l'hardware ultrapompato non serve nemmeno ai giocatori, le cui aspirazioni tecniche sono frenate dallo sviluppo multiformato, che impone l'Xbox 360 come minimo comune denominatore.

Eppure, invece di gioire del fatto che finalmente si allontana la necessità di aggiornare la configurazione, sono convinto che molti giocatori saranno un po' rattristati dalla situazione. In parte perché non possono sognare la nuova scheda superpotente; in parte perché la tecnologia informatica ha cambiato direzione: se, fino a poco tempo fa, contava solo la legge di Moore, adesso le parole d'ordine sono efficienza, trasportabilità e durata della batteria.

Parole affascinanti per tutti, ma poco stimolanti agli occhi di un giocatore PC, che tende a preferire milioni di poligoni, texture enormi e avveniristici algoritmi di shading. Possiamo stare certi che un computer dignitoso, e nemmeno troppo caro, permetterà di godere di quanto disponibile e – probabilmente – anche di tutti i giochi dei prossimi due anni almeno, ma manca il gusto di aspettare con trepidazione l'ultimo motore 3D per vedere quanto metterà in crisi la configurazione, o il piacere di leggere i .plan di Carmack che indica quali saranno le schede migliori per giocare i suoi futuri titoli. Per *Rage*, sarà una console, per la prima volta, il punto di riferimento.

Se *Crysis* gira in maniera fluida, il vostro PC è probilmente fin troppo potente, e non avrà bisogno di upgrade per un pezzo.

RADEON HD 4770

- **Produttore:** ATI
- **Distributore:** ATI
- **Internet:** www.ati.com
- **Prezzo:** € 100

Caratteristiche Tecniche	
RAM:	512 MB DDR5
Frequenza core:	750 MHz
Frequenza RAM:	3.2 GHz
Stream Processor:	640

Nonostante si tratti di un modello economico, le prestazioni sono notevoli, come dimostra la necessità di un voluminoso sistema di raffreddamento a doppio slot.

INSIEME alla potente Radeon HD 4890, testata sullo scorso numero di GMC, ATI ha presentato anche una GPU meno spinta, la HD 4770, destinata alle schede video di fascia medio/bassa, vendute attorno ai 100 euro.

Non siamo di fronte a un chip poco più che rimarchiato, bensì a un prodotto nuovo in ogni senso, a partire dal processo produttivo: ATI è infatti la prima a raggiungere il primato dei 40 nanometri, proprio grazie a questa GPU. Nonostante il basso prezzo della HD 4770, le prestazioni non sono da buttare, così come le specifiche tecniche, che anzi appaiono di tutto rispetto. Il core e gli stream processor viaggiano infatti a ben 750 MHz, proprio come nella tanto apprezzata HD 4870, mentre la RAM (512 MB di tipo GDDR5) arriva a 3,2 GHz, superando nettamente anche la veloce 4850. Le differenze dai modelli superiori vanno insomma ricercate da altre parti, più precisamente nel bus (limitato a soli 128 bit) e negli stream processor, 640 invece di 800, come nei modelli più costosi.

Le prestazioni nei giochi rispecchiano in maniera evidente quello che ci si può aspettare leggendo semplicemente le specifiche tecniche: è una scheda piuttosto veloce, che si posiziona molto vicino alla HD 4850, in certi casi anche superandola di qualche punto percentuale (soprattutto se non si attiva l'AntiAliasing), grazie alle frequenze di lavoro superiori. Questo vantaggio diminuisce di qualche misura quando si eseguono giochi che sfruttano pesantemente gli shader, mentre le prestazioni crollano quando si sale troppo con la risoluzione e si attiva l'AntiAliasing, in parte a causa del bus poco ampio, ma anche per i soli 512 MB di memoria video, che non sono sempre sufficienti per andare oltre i 1280x1024 (o simili).

> "Non faticherà a prendersi il posto di regina della fascia bassa"

Dal nostro punto di vista, la HD 4770 è perfetta per giocatori non particolarmente esigenti con un monitor dalla risoluzione non superiore a 1440x900: in tali situazioni, permette di giocare a tutto con un buon livello di dettaglio, obbligando a scendere a compromessi solamente con i titoli più pesanti, come il solito *Crysis*. Potrebbe risultare anche interessante all'interno di un Home Theater PC: il processo produttivo a 40 nm le permette di rimanere fresca anche a bassi regimi di rotazione della ventola, a vantaggio della silenziosità di funzionamento. Non è una rivoluzione, a nostro avviso, ma non dovrebbe faticare a prendere il posto di regina della fascia bassa, finora saldamente in mano alla 4850.

Per quando concerne l'overclock, grazie ai bassi consumi e alla limitata produzione di calore, è facile salire di almeno 100 Hz con il core e 200 circa con la memoria, ma gli incrementi prestazionali non saranno mostruosi.

Una scheda video da 100 euro, ma che consente di giocare praticamente senza compromessi, a patto di non voler esagerare con la risoluzione. Occupa due slot, ma è poco sviluppata in lunghezza: potete usarla anche in case angusti.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere…

USB SUPERVELOCE

NEC ha annunciato la disponibilità del primo controller USB 3.0, o SuperSpeed USB, come è stato ribattezzato il nuovo standard. Il nuovo arrivato può raggiungere una velocità di trasferimento dati pari a 5 Gbit al secondo, completando lo spostamento di 25 GB in circa 70 secondi, contro i 14 minuti necessari a un controller 2.0. La velocità non è comunque l'unica qualità del nuovo standard, che include una gestione ottimizzata dell'alimentazione, in grado di ridurre i consumi quando la periferica non è utilizzata. NEC prevede che il controller troverà posto rapidamente sulle schede madri di fascia alta, ma il consorzio di aziende impegnate nella promozione del SuperSpeed ritiene che la sua diffusione non avverrà in modo consistente prima del 2012.

STAZIONE DI CONTROLLO

Asus ha presentato un pannello di controllo hardware compatibile con tutte le schede madri della famiglia Republic of Gamer. La ROG OC Station occupa due slot da 5 1/4 e permette, a PC già funzionante, di modificare voltaggi e frequenze di RAM e CPU, nonché di modificare con precisione la velocità delle ventole. Le operazioni di overclock risultano, così, molto facilitate rispetto al classico utilizzo del BIOS, anche perché, al centro del pannello, trova posto uno schermo LCD da 3 pollici pieno di report riguardanti la salute del sistema. A rendere il tutto più accattivante è la possibilità di inclinare di 30 gradi il pannello e di visualizzare uno slideshow composto dalle immagini scelte dall'utente.

RADEON A VAPORE

Come tradizione, Sapphire ha presentato un Radeon HD 4890 raffreddato dal sistema Vapor-X e basato su un PCB diverso da quello standard. La scheda si differenzia anche per il sistema di alimentazione, che gode di

LOGITECH G35

Produttore: Logitech
Distributore: Logitech
Internet: www.logitech.com
Prezzo: € 119

LE nuove periferiche della serie G di Logitech continuano a uscire con cadenza praticamente mensile.

Fino a questo momento abbiamo avuto modo di testare la splendida tastiera G19 e la peculiare pulsantiera G13, mentre questo mese siamo riusciti a procurarci le cuffie G35. Non sono certo le prime cuffie prodotte da Logitech, ma sono le prime specificatamente dedicate agli appassionati di videogioco.

Considerati gli ottimi risultati ottenuti con i sistemi di casse, che purtroppo ultimamente non sono stati aggiornati con novità all'altezza dei precedenti modelli di punta, nutrivamo molte aspettative nei confronti di queste G35, e le specifiche tecniche non facevano che intrigarci: il supporto agli algoritmi Dolby Headphone, il microfono a cancellazione di rumore e la possibilità di applicare algoritmi di morphing alla voce non potevano che farci venire l'acquolina in bocca.

Una volta tolte dall'imballo le G35, si capisce subito di avere di fronte un prodotto molto curato: la plastica che le ricopre è di buona qualità (è lo stesso materiale poroso utilizzato per l'impugnatura del mouse G9), ed è possibile scegliere l'imbottitura dell'archetto da appoggiare alla testa fra tre differenti modelli, più o meno spessi. Sono molto comode da calzare, ma il peso non indifferente tende a farsi sentire già dopo una quarantina di minuti di utilizzo consecutivo.

La connessione è solo di tipo USB, di conseguenza andranno a escludere del tutto la scheda audio integrata nel computer, rendendo a tutti gli effetti inutili eventuali X-Fi o Xonar installate sul PC. Tale soluzione offre il vantaggio di slegarsi dai chip audio presenti su molte motherboard, ma a nostro avviso poteva essere implementata meglio: la massima risoluzione audio supportata è, infatti, di soli 44.100 Hz a 16 bit. Ottimo se si ascoltano solo CD Audio, meno se ci si dedica ai film in DVD (lo standard prevede un campionamento 48 KHz) o, peggio, ai Blu-ray, che arrivano a 24/192. Diciamo che, come minimo, si poteva pretendere un 24/48, ormai standard anche nel caso di chip audio molto economici. Non che la qualità sia da buttare, anzi, ma quando si passa dai videogiochi a film o musica in alta risoluzione, la carenza diventa piuttosto evidente.

> "La massima risoluzione audio è limitata allo standard 16 bit 44.100 Hz"

Limitandoci al campo videoludico questo aspetto diventa in ogni caso marginale, e si apprezzano le soluzioni adottate da Logitech, come i controlli direttamente sul padiglione sinistro delle cuffie, che consentono di modificare il volume tramite una comoda rotella, di attivare/disattivare l'audio posizionale e il microfono.

Infine, tre tasti possono essere assegnati liberamente ad alcune funzioni, come i comandi del lettore multimediale o il voice morphing. Quest'ultimo è un semplice algoritmo che modifica la voce del giocatore, simulando un troll, un cyborg, uno scoiattolo spaziale o altre bizzarre creature.

I comandi sui lati si rivelano molto comodi. Peccato per il peso delle cuffie, che le rende piuttosto scomode dopo un utilizzo prolungato.

Discrete come qualità audio, soprattutto in modalità stereofonica, le G35 brillano per le tante funzioni aggiuntive e per la comodità dei controlli sull'auricolare. Il peso, purtroppo, non le rende particolarmente adatta a lunghe sessioni di gioco.

7½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

un dissipatore volto a facilitare le operazioni di overclock, e per la presenza di 4 connettori differenti: VGA, DVI, HDMI e DisplayPort. La più importante novità del mese in campo ATI riguarda, però, l'arrivo dei Radeon HD 4730, che vantano il primato di essere le prime schede economiche munite di GDDR5. Le nuove arrivate impiegano la stessa GPU a 55 nm delle 4830, ma le abbinano un bus da 128 bit e un prezzo che non dovrebbe superare i 90 euro.

STEREOSCOPIA BLU

Anche la Blu-ray Disc Association sta lavorando a un formato per la visione stereoscopica dei film HD. Con un pomposo comunicato stampa, in cui vengono lodate le qualità visive offerte dal formato Sony, l'associazione ha infatti chiarito che gli occhialini anaglifi (le classiche lenti rosse e blu), che oggi accompagnano alcuni Blu-ray, sono da considerarsi delle soluzioni temporanee, che lasceranno spazio probabilmente a occhiali attivi e schermi capaci di raggiungere i 120 Hz. Proprio la scarsa diffusione di questi ultimi rappresenta il maggiore ostacolo alla creazione di uno standard, che potrebbe essere ratificato solo fra due anni.

ATOM RISPARMIOSI

Intel ha mostrato alla stampa i futuri sviluppi della piattaforma Atom, che prendono il nome di Pine Trail. Dietro il nome geografico si nasconde un'importante novità: l'integrazione del controller della RAM e del sistema video all'interno della CPU, che verrà prodotta con una geometria a 45 nm. Questa mossa posizionerà solo due chip sulle schede madri, che diranno addio al NorthBridge 945 GMCH a 139 nanometri, ovvero il componente più esigente (in termini energetici) dei netbook attuali. L'impegno di Intel verso gli ultraportatili non si limita all'hardware, avendo il colosso di Santa Clara annunciato la

COOLERMASTER 922 HAF

- **Produttore:** Coolermaster
- **Distributore:** Coolermaster
- **Internet:** www.coolermaster.com
- **Prezzo:** € 99

SE un tempo Coolermaster riusciva a coniugare estetica e prestazioni, nell'ultimo anno ci ha rinunciato del tutto.

Ha preferito puntare tutte le sue carte sull'efficienza del sistema di raffreddamento, sulla scelta dei materiali e del posizionamento delle componenti, ottenendo dei case in grado di tenere fresche (e farlo silenziosamente) le periferiche più roventi, ma anche decisamente sottotono sotto il profilo dell'eleganza.

Non fa eccezione il 922 HAF, che oltre a essere oltremodo plasticoso e spartano, è anche più largo della media, fattore che rende ancora più complesso il nasconderlo ai lati della scrivania. Il maggiore ingombro porta, però, degli innegabili vantaggi: la possibilità di usare ventole di enormi dimensioni (che a parità di velocità di rotazione, e quindi di emissioni sonore, muovono molta più aria), per esempio, ma anche una maggior semplicità in fase di installazione, soprattutto nel caso di configurazioni molto affollate, con più dischi e schede video. E di ventole sovradimensionate, da ben 20 cm, il 922 HAF ne monta ben due: una sul lato anteriore del case, proprio di fronte agli alloggiamenti per gli hard disk, e una sulla parte alta, proprio sopra il processore. Volendo è possibile installarne anche una terza, sempre da 200 mm, sulla paratia laterale, mentre sul lato inferiore è consentito montare una ventola più piccola, da 120 mm, come quella in espulsione sul lato posteriore.

L'alimentatore, come in tutte le recenti unità di fascia alta, può essere posizionato solo sulla parte bassa. Per migliorare il passaggio dell'aria, la parte anteriore dell'unità, dove si posizionano i lettori ottici ed eventuali frontalini, è forata.

> "Monta ben due ventole sovradimensionate"

Coolermaster ha studiato a dovere il raffreddamento, ma è stata abbastanza furba da ragionare anche sull'ergonomia. Non solo per quanto riguarda la bassa rumorosità (tutte le ventole sono di buona qualità e praticamente inudibili ai minimi regimi di rotazione), bensì anche per la comodità di utilizzo.

Come già abbiamo visto in altri modelli, la sezione della motherboard cui è appoggiata la CPU è accessibile solo rimuovendo la paratia sinistra, senza dover estrarre la scheda madre, semplificando enormemente l'installazione di alcuni dissipatori di fascia alta.

La maggior larghezza inoltre permette di montare verticalmente una staffa, affiancata a quelle standard orizzontali, per le schede di espansione. Si rivela eccellente per aggiungere prese USB e FireWire, operazione spesso impossibile in configurazioni SLI con GPU a doppio slot, che occupano tutto lo spazio disponibile. Coolermaster, insomma, non ci lascia delusi, e anche questa volta è riuscita a realizzare un case valido e comodo da usare, che viene anche venduto a un prezzo molto competitivo.

GIOCHI COMPUTER

Il modello è un'unità midtower: chi sente l'esigenza di più spazio può prendere il "fratello maggiore", un voluminoso full tower.

Coolermaster continua a realizzare ottimi case, comodi da usare e, finalmente, anche piuttosto economici. Se l'azienda strizzasse l'occhio all'eleganza, potrebbe sperare in un pubblico più vasto rispetto ai soli adolescenti.

disponibilità di Moblin 2.0, la sua distribuzione Linux che sacrifica il desktop classico in favore di un'interfaccia tagliata su misura degli schermi più piccoli, da 8 e 9 pollici.

WI-FI VIRTUALE

Microsoft ha inserito in Windows 7 una funzionalità inattesa, il Virtual Wi-Fi. Tramite questo, il successore di Vista potrà duplicare via software l'hardware dedicato alle reti wireless, in modo da stabilire più connessioni contemporanee. Secondo gli sviluppatori del sistema operativo, tale capacità sarà particolarmente apprezzata dagli utenti, che potranno creare delle reti ad hoc su più computer, nonché passare senza interruzione di continuità dalle reti pubbliche aziendali alle più ristrette LAN dei gruppi di lavoro. Per funzionare correttamente, il Virtual Wi-Fi richiede driver oggi ancora latitanti, destinati probabilmente a debuttare con il lancio ufficiale di Windows 7, che nel frattempo fa parlare di sé per delle ottimizzazioni dedicate alla tecnologia HyperThreading. Queste ultime dovrebbero riuscire, secondo Microsoft, a elevare sensibilmente le prestazioni dei Core i7 rispetto a quanto sperimentato in Vista.

VOLPE DA PASSEGGIO

L'organizzazione Mozilla ha reso disponibile la versione Alfa di Fennec, ovvero quello che gli appassionati di smartphone chiamano "FireFox mobile". Punto di forza del browser è il suo supporto ai dispositivi touchscreen e la compatibilità con estensioni simili a quelle che hanno reso FireFox estremamente personalizzabile. La versione scaricabile funziona solo con il sistema operativo Windows Mobile 6, include una barra degli indirizzi "intelligente" (capace, cioè, di richiamare durante la digitazione gli indirizzi più frequentati dall'utente), un sistema per creare dei preferiti con un solo clic e un menu di scorrimento laterale delle schede.

ASUS W90

Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.com
Prezzo: € 2.899

ASUS, l'azienda che ha lanciato l'EEE PC dando vita al successo dei netbook, costruisce anche computer portatili più tradizionali, compresi alcuni modelli dedicati ai giocatori che, almeno sulla carta, non fanno sentire l'esigenza di un desktop.

Basta trovarsi di fronte il W90 per capire che non si tratta di un modello particolarmente economico: le generose dimensioni del display unite a una design piuttosto elegante (a dispetto delle dimensioni ciclopiche) permettono di inquadrarlo come un "giocattolo" costoso e dedicato a persone esigenti, che necessitano sempre di hardware al top.

Che vogliate giocare, fare fotoritocco o dedicarvi al CAD, il W90 sarà in grado di soddisfarvi: al suo interno troviamo una CPU quad core (il T9400) coadiuvata da ben 6 GB di RAM, mentre la sezione video è basata su una velocissima Radeon HD 4870X2. Nel caso, poi, desideriate stipare al suo interno una bella collezione di giochi, musica e film, potrete contare su due dischi da 320 GB ciascuno, configurati in modalità RAID 0 o 1. Rispetto ai precedenti portatili di Asus (ma non solo), va segnalato che finalmente uno schermo Full HD (in questo caso da ben 18,4 pollici) viene pilotato da una GPU all'altezza, che consente quindi di giocare alla risoluzione del display, senza dover scendere per garantire la necessaria fluidità. Con i titoli attuali, per lo meno, tutto fila liscio, e quando abbiamo dovuto venire a compromessi, è solitamente bastato disattivare l'AntiAliasing per rendere il gioco godibile al massimo del dettaglio.

La tastiera a dimensione intera non vi farà rimpiangere un desktop.

"Ha una spiccata attitudine multimediale"

Il vantaggio di un monitor da quasi 19 pollici non si limita, poi, all'alta risoluzione: un display così generoso occupa tanto spazio che sulla base si può montare una tastiera identica, per numero e dimensione dei tasti, a quelle da desktop, tastierino numerico incluso, con tutti i vantaggi che ne conseguono sia quando si deve scrivere del testo, sia quando si gioca. Come facilmente presumibile, il W90 ha una spiccata attitudine multimediale, come dimostrano il display Full HD, l'uscita HDMI, il sintonizzatore TV e l'immancabile (almeno su PC di fascia alta) lettore Blu-ray.

Chiunque abbia bisogno di potenza da vendere trasportabile, insomma, troverà nel W90 un ottimo compagno.

Naturalmente, chi acquista una simile macchina è conscio dei suoi limiti: peso veramente elevato (con l'alimentatore, si sfiorano i 6 Kg!), autonomia imbarazzante (arrivare a un'ora è un miracolo) e prezzo ben sopra la media. Ci troviamo sul versante opposto dei netbook, insomma.

Non potrete utilizzare il W90 a letto, né in spiaggia e nemmeno sul terrazzo di casa. L'autonomia e la trasportabilità non sono sicuramente il suo forte, ma la potenza devastante e l'enorme display lo faranno apprezzare a chi non vuole rinunciare ai videogiochi, nemmeno in vacanza.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

Il supporto a sistemi operativi diversi da Windows Mobile è uno degli obiettivi futuri del progetto.

DUE NUOVE ASUS

Storicamente legata ai chipset nForce, la famiglia di schede madri CrossHair di Asus giunge alla terza generazione, adottando questa volta una soluzione AMD. La CrossHair III è infatti basata sul chipset 790FX, cui abbina un SouthBridge SB750 e il socket AM3. La scheda non nasconde la sua predisposizione per il CrossFire, posizionando i connettori PCI-E 16x in modo da accogliere due VGA munite di dissipatore a triplo slot. L'espansibilità della CrossHair sembra però ben poca cosa rispetto a quanto offerto dalla P6T7 WS SuperComputer, una motherboard destinata all'ambito professionale e munita di 7 slot PCI-E 16x. Tanta grazia è frutto della combinazione del chipset X58 di Intel con due chip NVIDIA NF200, che permettono l'impiego contemporaneo di 4 VGA. I tre slot rimanenti possono essere utilizzati in modalità 8x, per dare vita a una workstation in grado di gestire 14 monitor o, in alternativa, capace di elaborare oltre 7 TeraFlops al secondo.

BATTERIA SUPER

È destinata a trovare posto nelle auto ibride e nei portatili del prossimo futuro, la tecnologia sviluppata da Hitachi per dare vita alla batteria più efficiente del pianeta. Gli ingegneri dell'azienda giapponese hanno utilizzato un catodo di manganese e una struttura di sottili elettrodi per dare vita a una batteria caratterizzata da una densità energetica di 4500 watt per Kg, ovvero un valore 1,7 volte superiore a quello vantato dalle batterie attuali. A tanta capacità si abbina un peso inferiore ai modelli tradizionali, che dovranno scontrarsi con la nuova generazione di Hitachi già nel prossimo autunno.

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

WOLFENSTEIN 3D CLASSIC

- **Produttore:** id Software
- **Prezzo:** € 1,59
- **Per:** iPhone, iPod Touch
- **Versione provata:** iPhone
- **Internet:** http://www.idsoftware.com/wolfenstein3dclassic/

NELLA storia dei videogiochi il '92 è un anno da ricordare: alcune delle pietre miliari del divertimento elettronico hanno, infatti, visto la luce proprio a quel tempo. Il pionieristico *Wolfenstein 3D* è uno di quelli!

Per i pochi che non se lo ricordano, *Wolfenstein 3D* è unanimemente riconosciuto come il capostipite di un "nuovo" (ai tempi) genere videoludico: quello degli FPS, cioè degli sparatutto in prima persona. Realizzato da un mostro sacro del game design, quello stesso John Romero che realizzerà anche il più celebre *Doom*. Originariamente, il gioco era stato concepito come seguito di una serie di giochi di combattimento in 2D (*Castle Wolfenstein* e *Beyond Castle Wolfenstein*) ma finì per assumere un'identità propria, distaccata dalla saga originale.

Oggi quello stesso gioco è stato riproposto grazie ad un'attenta conversione, assolutamente fedele all'originale, su iPhone e iPod Touch.

Wolfenstein 3D Classic è, per la verità, solo il primo di una serie di conversioni destinate alla piattaforma portatile di Apple: secondo le dichiarazioni dei portavoce di id Software, dovrebbero presto vedere la luce anche *Doom* e *Quake*, tutti sotto l'etichetta "id Classic™". A realizzare questa straordinaria conversione è stata la stessa mente geniale di John Carmack (da qualche anno votato, anima e corpo, alla "causa" del mobile gaming) e, bisogna darne atto, il "tocco" si riconosce: il gioco è una conversione perfetta dell'originale del '92, con tutti e sei i capitoli e i 60 livelli che li compongono.

Ogni aspetto del gioco è stato replicato con cura: dalla grafica delle ambientazioni e dei nemici al suono delle armi (tra cui la temibile "chain gun"). L'unico aspetto che potrà destare qualche apprensione ai giocatori tradizionali riguarda l'assenza di pulsanti fisici, sostituiti da pulsanti "virtuali" sul display, ma è solo una questione di abitudine...

Una conversione perfetta. Un grande classico della storia dei videogiochi splendidamente restaurato sul minuscolo display dell'iPhone, al costo di un caffè...

Provato
ANGELI E DEMONI

SCORE: 14580 — +4320 POINTS

Dato l'impatto mediatico dell'omonimo film, prequel del "Codice da Vinci", era inevitabile che qualche gioco venisse realizzato su licenza. Stranamente, però, questa volta la scelta è caduta su un rompicapo. L'accostamento con la trama, le vicende e l'atmosfera del film è del tutto pretestuoso: il gioco è un semplice solitario, una sorta di variante per un solo giocatore della dama cinese. Su una serie di "scacchiere" di diversa foggia e dimensione, l'obiettivo del giocatore è eliminare il maggior numero di pioli presenti sulla plancia. Il tutto viene poi complicato dalla presenza di pioli speciali, come quelli legati ai quattro elementi (terra, aria, acqua e fuoco) caratterizzati da poteri o da bonus particolari. Per giustificare l'accostamento di questo puzzle game di tipo tradizionale al film, gli sviluppatori di Glu hanno inserito dei brevi intermezzi che raccontano la trama del romanzo, senza però avere alcun esplicito riferimento diretto con i vari livelli di questo semplice rompicapo.

Produttore:	**Glu**
Prezzo:	**€ 5**
Versione provata:	**Samsung SGH-i8510**
Internet:	**http://www.glu.com**

Un po' forzato l'abbinamento al film, ma come puzzle è più che discreto, e lo consigliamo agli appassionati. **7**

Provato
WORMS WORLD PARTY

L'originale multipiattaforma è del 2001: settimo capitolo della saga, *Worms World Party* è stato l'ultimo episodio a mantenere l'originale motore grafico in 2D. Rispetto agli episodi precedenti le modifiche sono meramente marginali (nuove armi e nuove ambientazioni), d'altro canto bisogna riconoscere che il sistema di gioco era già perfetto nel primo capitolo. Questa eccellente conversione su N-Gage recupera tutte le caratteristiche dell'originale del 2001. Date le ridotte dimensioni dello schermo, alcune modifiche sono state apportate al sistema di controllo, che risulta leggermente più macchinoso rispetto alla versione originale. Il giocatore, ad esempio, è costretto a cambiare manualmente la modalità di visualizzazione dello schermo per avere un'idea della panoramica del livello e la disposizione delle forze avversarie (e nel frattempo il cronometro continua a scorrere), ma questo non penalizza eccessivamente la qualità del prodotto. Da segnalare l'ottima modalità multiutente via N-Gage Arena.

Produttore:	**THQ Wireless**
Prezzo:	**€ 10**
Versione provata:	**Nokia N81**
Internet:	**http://www.n-gage.com**

Un classico senza tempo, che ha fatto la storia dei giochi. Senza fronzoli aggiuntivi ma con immutata giocabilità.

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

IL GIOCO PIÙ BELLO DEL MONDO (DOPO I VIDEOGIOCHI!)

Il riferimento allo sport preferito dagli italiani è fin troppo scontato: il fatto è che Sony Ericsson (sponsor della FIFA e dei prossimi Campionati del Mondo di Calcio del 2010 in Sudafrica) ha deciso di realizzare un'edizione speciale del proprio telefonino "da gioco" (l'F305, di cui vi abbiamo parlato qualche numero fa) chiamata "FIFA 09 Edition". Il cellulare, già in commercio all'ottimo prezzo di 129 quando leggerete queste pagine, è disponibile in due diverse colorazioni, rossa e grigia e "griffata" con il logo "FIFA 09". F305 FIFA 09 Edition, naturalmente, contiene precaricati, oltre al classico *FIFA 09* di EA Mobile, anche *FIFA 09 Motion Football Gaming* (un gioco di calcio che sfrutta il sensore di posizione incorporato del telefono), *Bowling*, *Bass Fishing* e *Jockey*.

Analoga iniziativa ma destinata, per forza di cose, ad un gruppo assai più ristretto di consumatori, è l'accordo di sponsorizzazione stretto tra Sony Ericsson e la Juventus che porterà alla realizzazione, annunciata a breve di un "F305 Juventus Edition", con livrea personalizzata dal logo e dai colori sociali della "Vecchia Signora". Sempre legato al recente matrimonio con la società bianco-nera, è imminente la realizzazione di un "Panel Juventus" per XperiaX1, telefono di punta di Sony Ericsson. Il panel – un'innovativa interfaccia personalizzabile – nella versione "Juventus" permetterà ai tifosi juventini di avere tutto il mondo bianconero a portata di clic: link al sito Juventus.com, JuventusMember.com e JuveStore.com. I fan potranno inoltre accedere ai contenuti del mondo Juventus anche tramite i principali social network, tra cui Facebook. Infine, troveranno le funzioni personali base, come agenda, contatti e mail. Il panel è offerto da Sony Ericsson e Juventus già a partire da fine maggio.

Il Sistema GIUSTO

Il nuovo socket AM3 debutta nella configurazione più economica, portando con sé anche delle DDR3 da 1.333 MHz. Tutte le piattaforme cambiano scheda madre e adottano lo stesso numero di nuclei di elaborazione, a riprova di come i dual core stiano rapidamente cedendo il passo ai quad core prossimi ai 3 GHz.

RISPARMIO ECCESSIVO

Nei centri commerciali, i minuscoli nettop stanno sostituendo i classici case ATX delle configurazioni più economiche, un tempo acquistate da chi desiderava utilizzare il PC solo per navigare nei contenuti multimediali disponibili in Internet. In queste pagine suggeriamo tre minuscole configurazioni adatte allo scopo, ma caratterizzate dalla possibilità di eseguire qualche gioco "leggero". È bene sottolineare, però, come i nettop attuali non possano in alcun modo sostituire i PC di un giocatore appassionato: eseguire *Empire: Total War* o *Team Fortress 2* su un Atom o su una GeForce 9400M significa visualizzare un framerate decisamente singhiozzante, capace di minare fortemente la godibilità delle partite. Le esperienze single e multiplayer realmente adatte a questo tipo di computer contemplano titoli quali *Plants vs Zombie* o *Multiwinia*, non le più celebrate produzioni DirectX 9 e DX 10, che rimangono ancora legate alla presenza di componenti come quelli elencati nel nostro Sistema base.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Intel Core i7 940 € 480**
Socket 1366 – 2,93 GHz – quad core – 8 MB cache L3 – QPI 4,8 Gt/s – 130 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 Q9550 € 230**
Socket 775 – 2,83 GHz – quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 95 watt

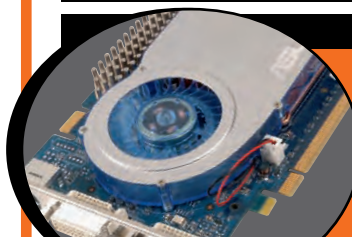
■ **SISTEMA BASE: PHENOM II X4 925 € 160**
Socket AM3 - 2,8 GHz - quad core - 2 MB cache L2 - 6 Mb cache L3 - HyperTransport 3,6 Gt/s - 95 watt

Il Sistema ideale non è animato dal più potente processore del mercato, ma da un Core i7 che offre prestazioni ineccepibili in ogni tipo di gioco o applicazione, costando la metà del modello 965 Extreme. La configurazione media sfrutta i 4 rodati core della generazione precedente, mentre il Sistema base si appoggia a un versatile Phenom II capace di supportare sia le DDR2, sia le più veloci DDR3, grazie alla retrocompatibilità con il socket AM2+.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: GeForce GTX 295 € 450**
576 MHz core – 1792 MB GDDR3 2 GHz – bus 896 bit (2x448) – 480 (2x240) shader 4.0

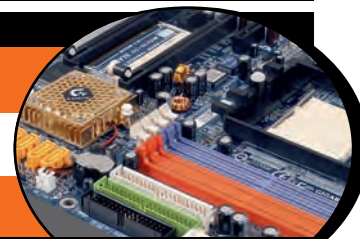
■ **SISTEMA MEDIO: GeForce GTX 275 € 230**
650 MHz core – 896 MB GDDR3 2,3 GHz – bus 448 bit – 240 shader 4.0

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 4850 € 120**
625 MHz core – 512 MB GDDR3 1,98 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

NVIDIA reclama un posto nel Sistema ideale con la sua GTX 295, che unisce due GPU GT200 in una sola scheda, riuscendo a superare la precedente campionessa del mondo 3D (la 4870X2 di ATI). La nuova Radeon HD 4890, pur essendo un buon prodotto, non riesce a raggiungere le stesse prestazioni della GTX 275 di NVIDIA.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: EVGA X58 Classified € 450**
Intel X58 - socket 1366 - 6 DDR3 - 4 PCI-E 2.0 16x/8x - 1 PCI-E 1x - 1 PCI - 9 SATA - 12 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P5Q Pro Turbo € 130**
Intel P45 - socket 775 - 4 DDR2 - 1 PCI-E 2.0 16x - 1 PCI-E 2.0 8x - 3 PCI-E 1x - 2 PCI - 5 SATA - 12 USB

■ **SISTEMA BASE: Gigabyte MA790XT-UD4P € 110**
AMD 790X - socket AM3 - 4 DDR3 - 2 PCI-E 2.0 16x/8x - 3 PCI-E 1x - 2 PCI - 8 SATA - 8 USB

Tutte le piattaforme scelte permettono l'impiego contemporaneo di più VGA e sono particolarmente propense a facilitare le operazioni di overclock della CPU. Il sistema più costoso utilizza il versatile chipset X58, compatibile sia con le configurazioni CrossFire, sia con le SLI, ma il socket 775 del Sistema medio è minacciato dall'arrivo di nuovi Phenom II, che potrebbero, nei prossimi mesi, sancire il definitivo abbandono delle DDR2.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 6 GB Dominator GT TR3X6G2000C8GTF € 320**
3 DIMM da 2 GB - latenze 8-8-8-24 a 2000 MHz - 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB OCZ Reaper HPC PC2-8500 € 60**
2 DIMM da 2 GB – latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2.1v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2 € 55**
2 DIMM da 2 GB - latenze 9-9-9-24 a 1333 - 1,5v

Mentre il Sistema base e quello ideale utilizzano delle veloci DDR3, la configurazione media rimane legata alle vecchie DDR2, a causa del chipset P45. I 1.066 MHz di queste ultime riescono però a competere con le DDR3 a 1.333 MHz grazie a delle latenze complessivamente più ridotte. Rimangono inarrivabili, quanto a prestazioni, le Dominator GT della configurazione più costosa, munita di 6 GB a 2 GHz.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T6200 € 100
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 60
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: DELL UltraSharp 2709W € 838
27 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – DisplayPort – 6 ms

■ SISTEMA MEDIO: BENQ V2400W € 320
24 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms

■ SISTEMA BASE: LG W2284F-PF € 180
22 pollici - risoluzione 1680x1050 - DVI - VGA - 2 ms

La configurazione più costosa adotta uno schermo da 27 pollici, in grado di avvolgere il giocatore in immagini dalle tinte particolarmente fedeli e pronto ad accogliere le prossime VGA con DisplayPort. I due schermi più economici offrono diagonali inferiori e colori meno precisi in fase di riproduzione dei filmati più scuri, ma sono comunque in grado di esaltare al meglio la grafica dei giochi.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 80
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative torna a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. La più economica Xtreme Gamer resta legata al bus PCI, ma conserva la capacità di eseguire al meglio i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato Intel HD.

▼ ALIMENTATORE

■ SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ SISTEMA MEDIO: Corsair 750TXEU € 110
750 Watt – 4 PCI-E 8 pin (6+2) – 8 molex – 8 SATA – PFC attivo

■ SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 420
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar GP 1 TB € 100
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Segate Barracuda 7200.11 500 GB € 50
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

In attesa che gli SSD diventino abbordabili e capienti, il Sistema ideale sfrutta una coppia di VelociRaptor in RAID per ottenere le più alte performance in fase di scrittura e lettura dei dati. Le due configurazioni più economiche si affidano, invece, alle rodate meccaniche dei dischi a 7.200 RPM, oggi accompagnate dalla tecnologia NCQ e da ampie memorie buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 3.588	€ 1.360	€ 820
(limite 5.600)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

DIMENSIONI ATOMICHE

I nettop, ovvero i piccoli PC caratterizzati da consumi energetici molto ridotti, stanno lentamente maturando, proponendosi come piattaforme da affiancare al PC principale quando si vuole solo navigare o giocare un titolo "leggero". Ecco tre modelli adatti allo scopo.

Apple Mac Mini

€ 599

Questo minuscolo Mac non brilla nel rapporto prezzo/prestazioni, ma offre la possibilità di eseguire Windows e Mac OS X, ed è munito di un processore Core 2, risultando decisamente più reattivo degli avversari basati su Atom.
www.apple.it

Asus Eee Box B208

€ 489

Un Atom 330 dual core affiancato da un Radeon HD 4530 e 2 GB di RAM permette l'esecuzione di alcuni motori 3D leggeri, se si ha l'accortezza di ridurre il livello di dettaglio. Da sottolineare la presenza di un controller Wi-Fi 802.11n.
www.asus.it

Acer Aspire Revo

€ 299

Un singolo Atom 230 a 1,6 GHz appoggiato sulla piattaforma Ion di NVIDIA, in cui spicca una GeForce 9400M. I suoi 16 shader possono eseguire i giochi DX 9 alle più basse risoluzioni, mentre il design del case lo rende agganciabile al retro di molti monitor.
www.acer.it

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a:
schermoblu@sprea.it
oppure una lettera a:
Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)

EFFETTO SERRA

La correlazione tra clima e videogiochi meriterebbe ampi studi. Ero intento a esaminare una rompighiaccio incagliata nell'artico, quando introno a me è scoppiata la calura estiva. Il risultato è che la nave è stata rapidamente sostituita da *Mirror's Edge*, che con le sue ambientazioni ariose e illuminate sembrava più adeguato alle condizioni meteo esterne. In ogni caso, l'arrivo di una periferica in grado di adattare la temperatura delle stanze dei giocatori al titolo in esecuzione sul PC sarebbe ben accetta, perlomeno fino a quando non si entra nel territorio sotto il controllo alieno di *Crysis*...

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

CRISTALLI DELUDENTI

Dopo aver utilizzato per anni un CRT Philips da 21 pollici, ho deciso di acquistare il Dell 2709W consigliato nella rubrica Sistema Giusto. La periferica è indubbiamente bella, ma ho notato un lag notevole e delle scie colorate ben visibili, che mi impediscono di giocare per più di pochi minuti.

Andrea

Il ritardo da te descritto era particolarmente visibile nella versione A00 della periferica, e si configurava in uno scarto superiore ai 47 ms tra l'invio del segnale e la visualizzazione delle immagini. L'arrivo della versione A01 ha diminuito fortemente il problema, tanto da spingerci, dopo aver messo lo schermo alla prova con *TrackMania* e *Team Fortress 2*, a consigliarlo per chi desidera immergersi nell'azione offerta da un pannello da 27 pollici. Avendo tu acquistato lo schermo recentemente, dovresti ritrovarti fra le mani la revisione A02, differenziata dalla A01 solo da alcuni miglioramenti nell'interfaccia OSD e, teoricamente, caratterizzata da un lag inferiore ai 30 ms, che può essere considerato fisiologico sugli schermi di grandi dimensioni muniti di pannelli MVA (tipicamente meno reattivi dei modelli TN, ma maggiormente votati alla fedeltà cromatica). Una rapida lettura dell'etichetta posteriore eliminerebbe ogni dubbio a riguardo, nel frattempo non posso che consigliarti di raggiungere il pannello di controllo dei ForceWare e, nella sezione **Gestisci impostazioni 3D**, modificare il valore della voce **Numero massimo di frame prerederizzati** da **3** a **0**. In questo modo, il framerate si ridurrà leggermente, ma avvertirai un minore scarto tra l'invio dei comandi e la risposta dello schermo. Parlando di semplice reattività dei pixel, il 2709W è caratterizzato da un valore ufficiale di 6 ms, che nelle nostre prove non ha prodotto "scie" rilevabili anche durante i cambi di visuale più accelerati.

Come tutti i monitor MVA di grandi dimensioni, il Dell 2709W offre una maggiore fedeltà cromatica rispetto ai modelli TN da 22 e 24 pollici, ma viene sconfitto sul piano della reattività.

ESTREMA INFEDELTÀ

Ho acquistato una X-Fi Titanium Fatal1ty Pro per sostituire la mia vecchia Audigy, ma Vista 64 non vuole saperne di riconoscerla. O meglio, la riconosce come un generico "dispositivo audio HD", invece di utilizzare i driver di Creative che ho scaricato direttamente dal sito. L'audio si sente, ma ho il dubbio che questi driver non siano compatibili con le EAX e, soprattutto, con Alchemy, che impiego in abbinamento a *World of Warcraft*.

Ennio

Ho acquistato una X-Fi Titanium PCI-E, dato che l'unico slot PCI libero sulla mia motherboard è occupato da un adattatore di rete Wi-Fi. Il Problema è che non riesco a far funzionare il microfono, pur collegandolo all'unico ingresso analogico della scheda.

Kalhid

L'ultima arrivata della famiglia X-Fi soffre, purtroppo, di due carenze software: la prima consiste nell'erroneo riconoscimento dell'hardware nella versione a 64 bit di Vista, che blocca l'installazione dei driver capaci di sfruttare correttamente il DSP. Per evitare il problema, è necessario disinstallare l'hardware generico HD audio da **Gestione dispositivi** e, prima di riavviare il computer, premere il

DirectX 11 per tutti

Il povero Windows Vista, dopo essere stato criticato per mesi, si appresta a cedere il passo. In Rete circolano già le immagini delle confezioni di Windows 7, che fa parlare di sé soprattutto grazie alla versione gratuitamente offerta da Microsoft come piattaforma di test. Raggiungendo l'indirizzo **www.microsoft.com/windows/windows-7/download.aspx** è infatti possibile scaricare la cosiddetta Release Candidate (la versione quasi definitiva) del sistema operativo che tenterà nuovamente di pensionare XP. La versione scaricabile promette di funzionare correttamente fino a marzo 2010 e offre una possibilità interessante ai giocatori: il pieno supporto alle DirectX 11 e a tutti i giochi basati su DX 10. L'unico svantaggio di questa versione, che nei primi test ha dimostrato di essere già particolarmente stabile (anche grazie all'arrivo di driver ATI e NVIDIA creati ad hoc), consiste nella mancata traduzione italiana. Chi mastica bene inglese, francese o tedesco, però, non dovrebbe perdere l'occasione di impratichirsi con l'OS che troverà posto in gran parte dei PC del prossimo decennio.

pulsante **Impostazioni Windows Update**, presente nella scheda **Pannello di controllo > Sistema > Impostazioni avanzate del Sistema > Hardware**, scegliendo l'opzione **Chiedi Conferma a ogni connessione di un nuovo dispositivo prima di rilevare i driver**. In questo modo, al riavvio successivo, è possibile interrompere sul nascere l'erroneo riconoscimento della periferica, e procedere all'installazione dei driver ufficiali. Se il sistema operativo insiste cocciutamente ad abbinare la scheda al software errato, l'unica soluzione consiste nel decomprimere il pacchetto dei driver Creative utilizzando un programma quale 7zip, raggiungere la sezione **Gestione dispositivi** del **Pannello di controllo** e, selezionando **Aggiorna driver**, sfruttare i pulsanti **Cerca il software nel Computer** e **Scegli manualmente da un elenco di driver**. Con l'ultima opzione sarà possibile indicare la cartella dei driver decompressi, costringendo il sistema a utilizzare il software corretto. L'impossibilità di impiegare il microfono ha una soluzione più semplice, legata alla presenza dell'Utilità avvio console di Creative. Nella sezione impostazioni del programma, è possibile scegliere tra Microfono e Linea in entrata, che condividono la medesima porta posteriore. L'inserimento del Microfono si riflette, spesso, in un udibile sibilo durante l'esecuzione dei giochi, ma gli ingegneri software dell'azienda di Singapore hanno promesso di risolvere il problema in uno dei prossimi aggiornamenti.

Per attivare l'ingresso del microfono delle X-Fi Titanium, è necessario utilizzare la console di comando a corredo.

Le X-Fi basate su connessione PCI-E creano alcuni grattacapi ai possessori di Vista 64.

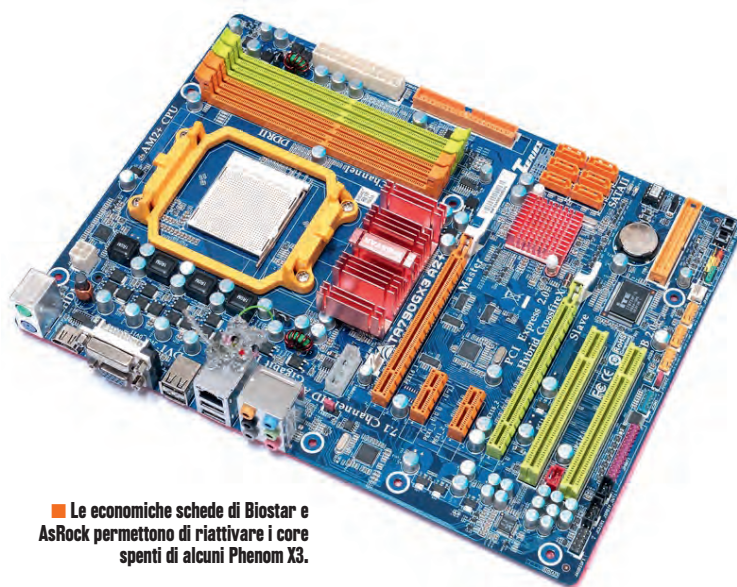
PIATTAFORMA RICICLABILE

Possiedo un PC composto da scheda madre MSI K9N-NEO F, su cui trovano posto un Athlon 3200+ a 2 GHz e 2 GB di DDR2 800 MHz. Vorrei installare un Phenom II X3 per sfruttare al meglio la mia GeForce 9600 GT, ma non sono certo che la scheda madre lo supporti. Ne approfitto per chiederti se il passaggio a 4 GB mi offrirebbe qualche vantaggio pratico.

Nuccio

La MSI K9N-NEO F è del tutto incompatibile con l'intera famiglia Phenom, ma offre ottime opportunità di upgrade a un possessore di Athlon 3200+. Dopo un opportuno aggiornamento del BIOS, gli Athlon 6000+ Windsor (3 GHz con 2 MB di cache L2) e Brisbane (3,1 GHz con 1 MB di cache L2) possono infatti funzionare correttamente, assecondando in modo egregio la velocità di rendering della 9600 GT. Nell'effettuare l'upgrade bisogna, però, prestare doppiamente attenzione: la K9N-NEO è infatti disponibile in due differenti versioni, riconoscibili leggendo la dicitura presente tra il primo e il secondo slot PCI, munite di BIOS differenti. Entrambe le schede sono poi incompatibili con la prima versione dell'Athlon 6000+, quella caratterizzata da un consumo di 125 watt e molto diffusa nel mercato dell'usato. Per quanto riguarda l'adozione dei 4 GB, oltre al tuo sistema operativo a 32 bit si pone un ulteriore ostacolo, nella forma del mancato supporto del PAE (Physical Address Extension) da parte del chipset nForce 550. Di conseguenza, non posso che suggerirti di rinviare l'espansione a quando sarai munito di una motherboard più recente.

Solo per esperti 4 Core al prezzo di 3

Nelle industrie americane di AMD (o meglio, in quelle della Global Foundries), non esistono linee dedicate esclusivamente alla produzione di Phenom X3. Queste CPU sono infatti prodotte utilizzando i Phenom X4 che, nei primi test di stabilità, hanno dimostrato di avere un core completamente o parzialmente mal funzionante. Ad affiancare tali esemplari sono delle CPU ben riuscite, in cui uno dei core viene disabilitato esclusivamente per soddisfare una certa fascia di mercato. Queste ultime sono recentemente passate all'onore delle cronache grazie a una funzionalità offerta dal SouthBridge SB750, chiamata ACC (Advanced Clock Calibration) e capace di riattivare i core ingiustificatamente "pigri". Tale funzionalità dovrebbe essere offerta da tutte le schede munite dell'SB750, in realtà sembra funzionare correttamente solo su alcune AsRock e Biostar, in particolare sulla Biostar TA790GX A2+ e sulla Asrock M3A790GXH/128M. Compagni ideali di queste due schede madri sono i Phenom X3 720 e i Phenom X4 810, che con l'abilitazione dell'ACC riconquistano i 2 MB di cache che li distanziano dai più costosi modelli 920. Il successo dell'operazione varia fortemente da esemplare a esemplare, ma non mette a rischio in alcun modo il processore durante le sperimentazioni, che sembrano offrire i migliori risultati variando la voce ACC nel BIOS da Auto a -6% o -12%, per tutti i core.

Le economiche schede di Biostar e AsRock permettono di riattivare i core spenti di alcuni Phenom X3.

ORCHESTRA STONATA

Ho installato *Red Orchestra: Ostfront 41-45* e l'ho aggiornato automaticamente tramite Steam. Quando tento di avviarlo, però, mi appare un errore riguardante la mancata presenza della versione più recente delle DirectX, nonostante nel mio sistema siano presenti le 10.1! Ho provato, seguendo il consiglio proveniente da alcuni forum in Rete, a installare l'SDK di marzo 2009 e il pacchetto completo delle DX9.0c. In entrambi i casi, però, mi scontro con un errore di Runtime. Ho provato a far partire il gioco anche senza Steam, ma non posso collegarmi ai server protetti da VAC.

Riccardo

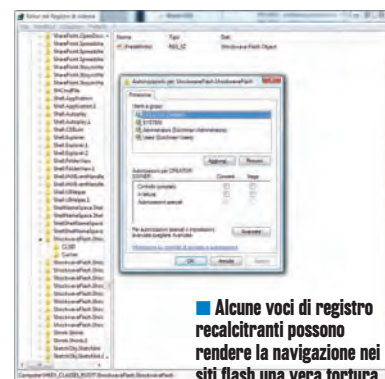
La numerazione scelta da Microsoft per le DirectX può trarre in inganno chi non è abituato ad aggiornare periodicamente queste API. Il pacchetto disponibile nella sezione supporto del sito **www.gamesforwindows.com** è identificato, infatti, dalla sigla 9.0c, ma contiene dei file dll indispensabili al corretto funzionamento degli ultimi giochi DX 10. L'aggiornamento non va a toccare componenti fondamentali quali Direct3D, DirectSound e DirectInput, ma aggiorna XInput (la API utilizzata dal joypad 360 di Microsoft), D3DX e Xact (le librerie volte a semplificare la creazione di effetti 3D e audio). *Red Orchestra*, evidentemente, utilizza almeno uno di questi tre ultimi componenti e non può partire senza l'aggiornamento di marzo 2009, che solitamente trova nelle vecchie versioni del Microsoft Visual C++ 2005 redistribuitabile un ostacolo insormontabile. Elimina il software in questione dalla sezione **Programmi e funzionalità** del Pannello di controllo, riavvia il PC e procedi all'aggiornamento. Dovresti finalmente riuscire a lanciare il gioco da Steam, evitando le ire del sistema anti-cheat di Valve.

Red Orchestra richiede le ultime DirectX per funzionare correttamente anche in presenza di Vista.

FLASH ASSILLANTE

Da qualche giorno, Internet Explorer mi chiede l'autorizzazione dell'utente per ogni pagina visitata. La domanda, insieme a un codice numerico, ormai mi assilla.

Eddie

Il problema da te descritto è solitamente provocato da un'installazione di Flash player non andata a buon fine, eventualità che solitamente interessa gli utenti Internet Explorer 8 privi del service pack di Vista. Prima di procedere a una reinstallazione, è necessario eliminare tutti i componenti di Flash già presenti nel sistema, facendo uso dell'utility che Adobe mette a disposizione all'indirizzo **http://kb2.adobe.com/cps/141/tn_14157.html**. Una volta completata l'opera di pulizia (effettuabile correttamente solo se Explorer e Messenger sono inattivi), il riproduttore di filmati e animazioni potrà essere installato normalmente, eliminando la martellante richiesta di conferma. Se anche la seconda installazione non va a buon fine, è necessario compiere un'azione ben più lunga tramite Regedit: nel sito **http://kb2.adobe.com/cps/191/tn_19148.html** è indicato un elenco 30 chiavi di registro, che vanno raggiunte con l'apposito editor in modo da essere rese liberamente riscrivibili. In pratica, bisogna trovare le varie voci nell'albero **HKEY_CLASSES_ROOT** e, selezionandole con il tasto destro del mouse, accedere al menu autorizzazioni. Un segno di punta alla voce **Controllo completo**, in abbinamento al nome dell'utente incappato nel problema, dovrebbe aprire la strada a un'installazione di Flash finalmente funzionante.

Alcune voci di registro recalcitranti possono rendere la navigazione nei siti flash una vera tortura.

SOS Rapido Risposte brevi

D I driver audio e video del mio PC basato su Asus P5VDC-X con Celeron 3,06 GHz, 2 GB RAM e Radeon 4650 sono aggiornati, così come le DirectX. Ciononostante, giochi come *Call Of Duty 4* e *Medal of Honor Airborne* mostrano continuamente linee nere lampeggianti e pixel deformati in lungo e in largo. Ogni tanto, riesco a giocare regolarmente, ma nel 90% dei casi i miei amati FPS non sono più godibili.

Alessandro

R Nell'elenco dei driver aggiornati si nota un'importante assenza: quella del chipset. La P5VDC-X è, infatti, una anomala motherboard basata su Via PT880, ed è compatibile sia con le schede AGP, sia con le PCI-E. Storicamente, questo prodotto ha sempre avuto molte difficoltà a funzionare correttamente con le schede PCI-E 2.0, essendo ancora legato allo standard 1.0. Il più delle volte, però, impiegando i driver Hyperion 4in1 versione 5.23 (disponibili all'indirizzo **http://tinyurl.com/7jons**) e la revisione 701 del BIOS, è possibile aggirare tali ostacoli.

D Sto giocando a *Doom 3* utilizzando la patch 1.3.1 e una GeForce 9800 GT dotata di 1 GB di video RAM. Tutto funziona correttamente, anche scegliendo le impostazioni Ultra e il filtro AntiAliasing 16x, ma quando raggiungo il livello Laboratorio Delta 1/Galleria Delta 2, il gioco rallenta immediatamente, fino a bloccarsi.

Andrea

R Il problema interessa molti possessori di schede GeForce e, sebbene sia stato teoricamente risolto da NVIDIA con l'arrivo degli ultimi ForceWare, ha continuato a ripresentarsi. La soluzione consiste nell'accedere alla console non appena si è entrati nel livello (premendo CTRL+ALT+\ prima di sparare e far comparire qualsiasi mostro), immettendo i valori **r_skipParticles 1**, **r_useOptimizedShadows 1** e **r_skipdiffuse 1**, seguiti dal comando **vid_restart**. La qualità delle immagini decadrà per il tempo necessario a superare il livello, e potrà essere ripristinata inserendo nuovamente gli stessi comandi seguiti dal valore **0**. Se il crash dovesse ripresentarsi, non posso che consigliarti di saltare il livello del tutto utilizzando il comando **map game/delta3**, il gioco si prodigherà di fornirti armi e oggetti utili a proseguire l'impresa.

Doom 3 può essere finalmente eseguito al massimo livello di dettaglio, perlomeno fino a quando si raggiunge il settore Delta.

D Ho scaricato la versione gratuita di *Ghost Recon* e, all'inizio dell'installazione, ho inserito i dati del mio account Ubi.com, ritrovandomi davanti al messaggio **Internal Error**. Ho provato a scrivere alla software house, ma non sono stati capaci di aiutarmi.

Antras

R Evidentemente, le sezioni americana ed europea di Ubisoft non dialogano molto, altrimenti avrebbero potuto dirti che la possibilità di giocare gratuitamente è offerta ai soli residenti degli Stati Uniti. Non è però necessario trasferirsi sulle coste della California o sulle montagne del Nevada per gustare il primo episodio di questa fortunata serie di FPS strategici: è sufficiente creare un account sul sito americano di Ubi.com e indicare gli USA come paese d'appartenenza in fase di registrazione.

Sulle navi rompighiaccio arenate, la consistenza delle pareti è un problema pari a quello del gelo.

D Sono arrivato al dodicesimo capitolo di *Cryostasis*, chiamato Escape, e mi sono ritrovato a galleggiare nel livello come un fantasma, attraversando le pareti.

Salvatore

R Il titolo sviluppato da Action Forms ha fatto molto parlare di sé nei forum della Grande Rete, soprattutto a causa di prestazioni altalenanti in assenza di una GeForce dedicata alla fisica e di bug curiosi, come quello da te sperimentato. In pratica, il gioco applica automaticamente il noclip e disattiva la gravità, permettendo al giocatore di attraversare tutti i poligoni sullo schermo, facendosi beffe degli avversari. Una modalità disattivabile creando, nella cartella **Cryostasis\Data\Scripts**, un file di testo chiamato **Init.cfg**, contenente i comandi **d.fly=0** e **d.noclip=0.** A operazione compiuta, il caricamento di un salvataggio antecedente al livello 12 restituirà alle pareti della rompighiaccio la giusta solidità.

Via lo sporco con

La soluzione rivoluzionaria per pulire ed eliminare i germi in profondità, dove i detergenti normali non arrivano.

DA SAPERE!

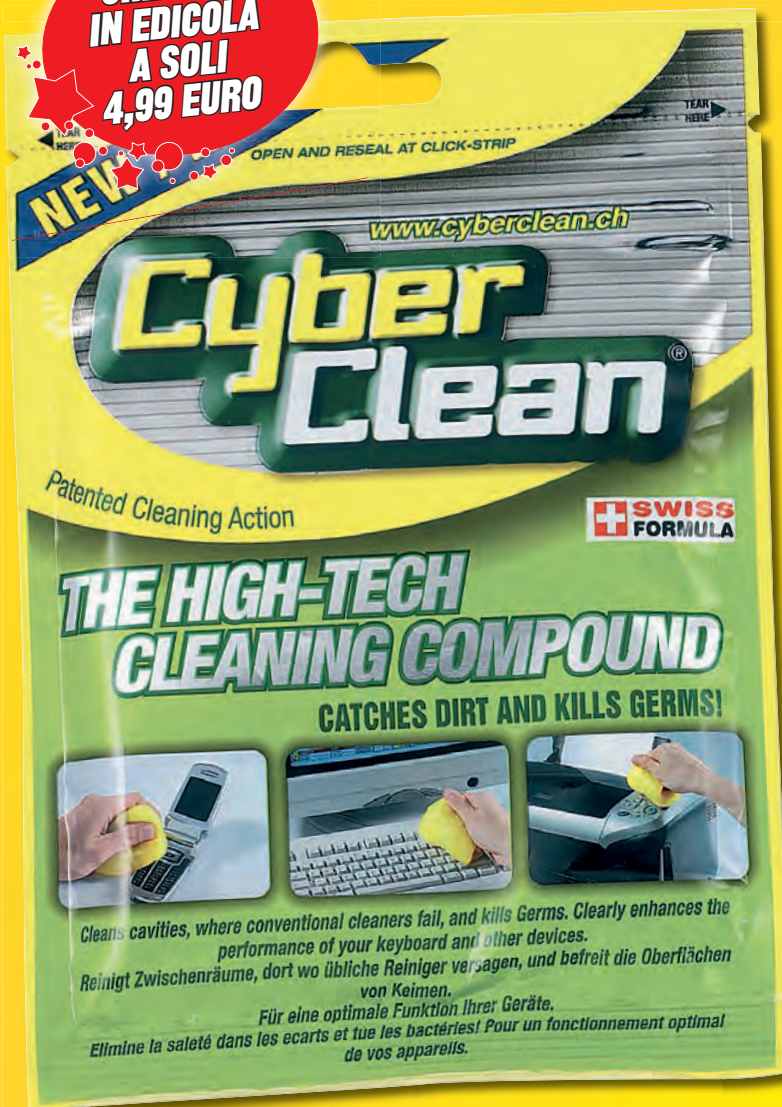
DOMANDE E RISPOSTE

D Posso lavare il Cyber Clean o devo sostituirlo dopo averlo usato?
R Cyber Clean è riutilizzabile finché non si è saturato, basta controllare la scala di colore che c'è sulla confezione. Solo in quel momento sarà necessario sostituirlo con uno nuovo.

D Cosa succede ai germi assorbiti dal Cyber Clean?
R Cyber Clean assorbe i germi e li racchiude. Il disinfettante contenuto all'interno, poi, li neutralizza.

D Cyber Clean è amico dell'ambiente?
R Sì, Cyber Clean è composto esclusivamente da sostanze non nocive per l'ambiente ed è completamente biodegradabile.

D Se Cyber Clean cade nell'acqua ne devo comprare un altro?
R No, è sufficiente strizzarlo e sarà di nuovo pronto.

D Quali oggetti posso pulire con Cyber Clean?
R Questo gel detergente è perfetto per tastiere di PC, notebook, telefoni cellulari, fotocopiatrici e tutti gli accessori d'uso quotidiano.

CYBER Clean è una spugna-gel rivoluzionaria, utile per pulire nelle cavità e progettata per assorbire lo sporco più nascosto, eliminando contemporaneamente i germi che si annidano in questi punti critici. Cyber Clean è la soluzione perfetta per pulire, per esempio, la tastiera del nostro PC ed eliminare i germi che potrebbero creare problemi alla nostra salute.

Come si usa?

Semplicemente premendo il Cyber Clean sulle superfici da pulire e igienizzare. Lo sporco e i germi saranno intrappolati e risucchiati dal gel. Cyber Clean ha un effetto membrana che gli permette di non lasciare alcun residuo sulla superficie trattata.

Come usare Cyber Clean

1 La spugna prende forma

Cyber Clean è una spugna-gel che prende la forma dell'oggetto da pulire. Dopo pochi istanti ritornerà da sola nella forma originale.

2 Puliamo anche i dettagli più nascosti

È bene togliere lo sporco anche all'interno del computer. La polvere sulle ventole, per esempio, può creare problemi al nostro PC.

3 Via i germi dalla tastiera

Tra i pulsanti della tastiera si nascondono germi e sporcizia. Con Cyber Clean possiamo igienizzarla senza dover rimuovere i tasti.

4 Console e altre apparecchiature

Con questa spugna-gel possiamo pulire in modo veloce ed efficace accessori come DVD, media center, console e decoder.

5 Attenti al cellulare!

Essendo spesso a contatto con la pelle e con superfici non sempre pulitissime, il cellulare va igienizzato di frequente.

6 Stampanti e accessori per l'ufficio

Cyber Clean è utile per igienizzare tutti gli accessori che vengono usati da più persone, come stampanti e fotocopiatrici.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, il termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC, e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa.
Gioco Preferito: *Empire: Total War*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Sparire sghignazzando in una nuvola di zolfo, proprio mentre incombe la chiusura. Sono ferie.
Gioco Preferito: *Wall chi?*

MOSÈ VIERO
Specializzato in: Conoscere a menadito tutti i giochi di ruolo pubblicati per PC, soprattutto se "indie".
Gioco Preferito: *Oblivion*

DARIO RONZONI
Specializzato in: Disperarsi per la sorte del miglior ballerino del mondo. Quanto talento buttato alle ortiche!
Gioco Preferito: *Dance Dance Revolution*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Preparare diligentemente l'escursione di AlePonte all'E3, mettendogli in valigia Red Bull e portiere.
Gioco Preferito: *Dawn of War II*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Affrontare i traslochi e gli articoli per GMC col medesimo piglio, decisionista e anarchico al tempo stesso!
Gioco Preferito: *Gobliiins 4*

Saluti dall'isola che non c'è

"L'unico rischio è che sia tutto finto."
(Edoardo Bennato)

LA calura incombe e i week-end si allungano, regalando scampoli delle sospirate vacanze estive.

I telegiornali ci avvertono che gli italiani prediligono il mare e i monti, ma non dimenticano le città d'arte e le capitali europee (e non). Poi c'è la crisi, quindi i servizi sono assicurati per chi resta a casa. In pratica, siamo tutti in coda sempre e comunque: dal panettiere, dal gelataio e al casello dell'autostrada... spesso contemporaneamente.

Esistono, però, luoghi senza file. Sono i mondi virtuali che prendono vita sui monitor dei nostri PC. Proprio come un paese straniero hanno le proprie regole da rispettare, ma una volta presa confidenza con usi e costumi, diventano in fretta patrie d'adozione, familiari come una seconda casa. In alcuni casi reinterpretano località realmente esistenti, in altri vengono creati sulla base di stereotipi oppure inventati da zero; possiamo esplorarli liberamente o veniamo guidati a conoscerli da una trama di cui siamo protagonisti.

Dunque, la vacanza è completa: non solo cambiamo aria, ma vestiamo anche i panni di qualcun altro, caratterialmente e fisicamente distante anni luce da noi. Allo stesso tempo, in questa "vita nuova" portiamo qualcosa della nostra, ed ecco perché il legame con i mondi virtuali è così speciale. La garanzia è quella di nuove occasioni e avventure, il rischio più grande è di dimenticare la realtà e perdersi.

Ogni angolo del gioco in cui siamo immersi suscita emozioni, possiamo persino scattare delle fotografie e spedirle come cartoline agli amici, o portare questi ultimi a condividere l'esperienza e scoprirli diversi da come li abbiamo sempre visti. Nulla ci vieta di associare le nostre "vacanze virtuali" a delle musiche. Così, se difficilmente collegheremo le vie della Manhattan di *Prototype* alla "Rapsodia in Blu" di Gershwin, la Sunset Valley di *The Sims 3* potrà risuonare delle note di Simon & Garfunkel.

Luoghi della fantasia per vacanze da favola. Se poi qualche scelta infelice le rovina, si ricarica l'ultimo salvataggio, o checkpoint, e si ricomincia. Quando è tutto sbagliato, invece, significa che, prima di partire, avete dimenticato di consultare la vostra "Lonely Planet" dei sogni: GMC, naturalmente.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET

pag. 58

pag. 70

pag. 74

pag. 76

pag. 78

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
Gioco Preferito: *Mount&Blade Live*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Tenere alto il Tricolore nelle battaglie automobilistiche, preferibilmente contro i piloti inglesi.
Gioco Preferito: *GRID*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Fallout 3 Special*

FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a preparare otto recensioni per di giochi diversi scrivendo le stesse identiche cose.
Gioco Preferito: *Crazy Machines 2*

MATTIA RAVANELLI
Specializzato in: "Riempire di percosse" gli avversari a *Street Fighter IV*, mentre elabora analisi sull'universo e gli Achievement.
Gioco Preferito: Braid

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *Wallace and Gromit*

Alex diventerà abbastanza forte da distruggere un carro armato, con un attacco dall'alto.

Prototype, pur nella sua frenesia, riesce a regalare momenti suggestivi come questo.

GENERE: AZIONE

PROTOTYPE

Un nuovo supereroe combatte le forze del male per le vie e i grattacieli di Manhattan.

IN ITALIANO

I testi a schermo di *Prototype*, sottotitoli inclusi, sono in italiano, mentre il parlato è rimasto in inglese. La traduzione è forse un po' troppo edulcorata, ma è comunque di buona qualità.

I supereroi, da sempre, rappresentano una sfida interessante per il mondo dei videogiochi. Da un lato, con i loro strabilianti poteri, si prestano a tante trovate, spesso originali e uniche. Dall'altro, per definizione, sono esseri quasi invincibili, che espongono i game designer al rischio di dare vita a titoli troppo facili, quasi privi di sfida.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Spesso e volentieri, i giochi dedicati ai supereroi sono legati a doppio filo a produzioni cinematografiche e, come tali, tendono a soffrire dei tipici problemi dei titoli su licenza. *Prototype* rappresenta un approccio innovativo al genere, anche se, a uno sguardo poco attento, potrebbe sembrare un "normale" titolo improntato all'azione in 3D e alla libertà esplorativa.

Innanzitutto, Alex Mercer, il protagonista dell'avventura, è un supereroe tutto nuovo e, pur ispirandosi apertamente ai grandi nomi del fumetto americano, rappresenta una creazione completamente originale.

Non esistono dei vincoli preesistenti cui devono sottostare le meccaniche di gioco, ma al tempo stesso si respira un'atmosfera fresca e autentica, che non sfigurerebbe nei migliori albi di Marvel e DC.

Sin dall'introduzione si capisce che gli sceneggiatori sono cresciuti a pane e Batman, e decine di dettagli, dai dialoghi alle scelte cromatiche, riportano alla mente le criminose città abitate dai paladini in calzamaglia.

Del resto, gli sviluppatori di Radical Entertainment, responsabili di questo *Prototype*, hanno già avuto modo di farsi le ossa sul genere, come dimostra *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction*, uscito pochi anni fa sul trittico di console Xbox, PlayStation 2 e GameCube. Si trattava, in buona

> "La chiave di volta è il sistema dedicato alla crescita del personaggio"

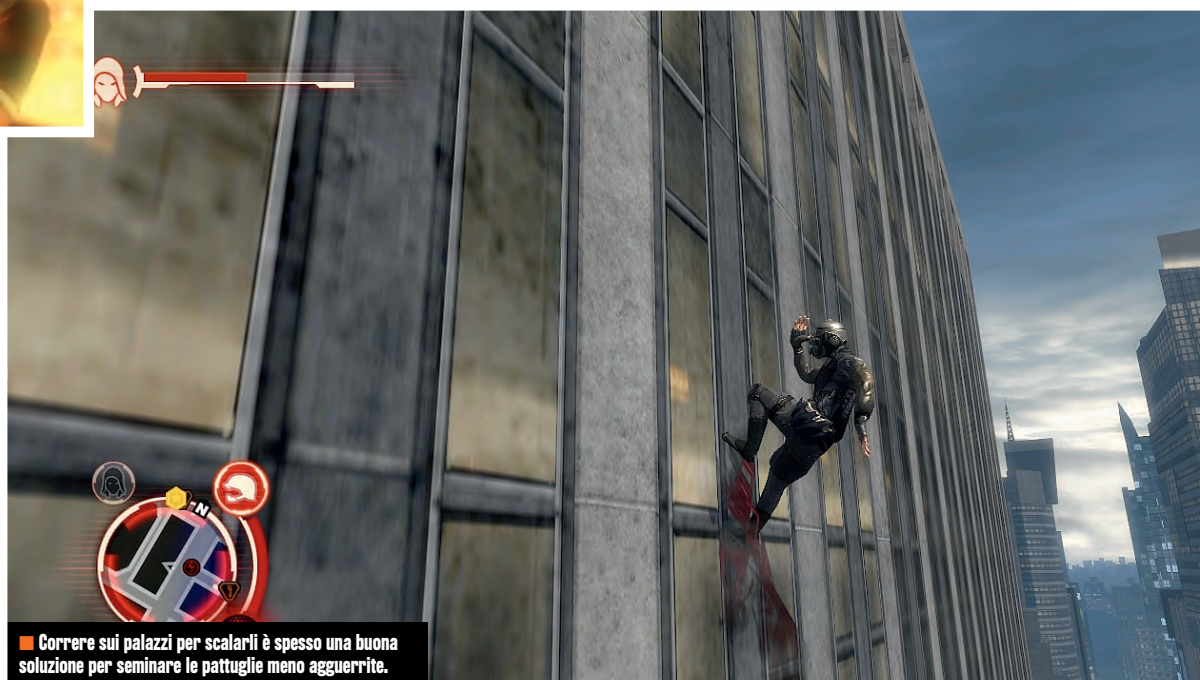
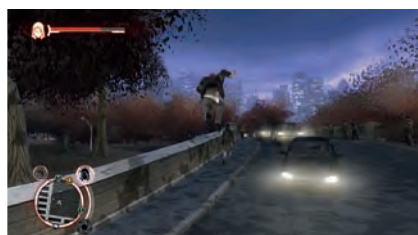
sostanza, di un frenetico gioco d'azione, nel quale il bestione verde scorrazzava liberamente per delle vaste ambientazioni, scalando palazzi, sradicando oggetti e lasciando alle sue spalle una lunga scia di panico e distruzione. Questa struttura si era dimostrata valida e interessante, anche grazie ad alcuni saggi accorgimenti nella taratura della difficoltà, ed è stata sostanzialmente riproposta tale e quale in *Prototype*.

Alex Mercer, infatti, è dotato di una forza sovrumana, che gli consente di

SALVATAGGI

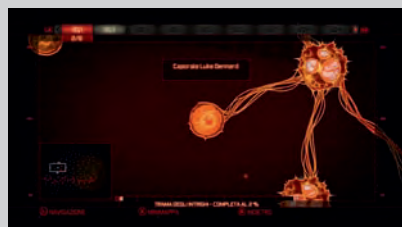
Nonostante sia possibile salvare in qualsiasi momento, i progressi vengono mantenuti solo dopo che una missione (o un evento) si è conclusa con successo. Durante i combattimenti ci sono dei comodi checkpoint, ottimi per mitigare le sezioni più difficili.

"PROTOTYPE", IL FUMETTO

Pur non basandosi su nessun personaggio già esistente, l'ambientazione di *Prototype* è stata creata come se fosse parte di un fumetto americano. Per questo, DC Comics (la stessa casa editrice di "Batman") è al lavoro su una serie di albi che racconteranno le avventure di Alex, e che prossimamente vedranno la luce anche qui in Italia grazie a Panini.

■ Correre sui palazzi per scalarli è spesso una buona soluzione per seminare le pattuglie meno agguerrite.

LA TRAMA DEGLI INTRIGHI

Il modo di narrare la trama scelto per *Prototype* è davvero originale. Alex, il protagonista, ha perso la memoria e assorbendo determinati personaggi acquisisce all'istante tutti i loro ricordi, che vengono riassunti con dei brevi flashback. Alcuni personaggi sono fondamentali e si incontrano nella campagna principale, mentre altri si scovano solo esplorando la città. In questo modo, l'intreccio si dipana poco per volta, gettando luce su piccoli dettagli del passato del nostro eroe. È una narrazione interessante, nonostante la relativa semplicità della vicenda, ed è perfettamente adatta a un videogioco.

■ Ci sono duecento sfere azzurre che conferiscono punti esperienza, nascoste nei punti più alti della città.

scagliare enormi oggetti contro i suoi nemici e di esibirsi in devastanti combo in grado di fare piazza pulita di soldati e veicoli

Al tempo stesso, la sua superagilità permette di correre sui palazzi, scalandoli in pochi secondi e scoprendo l'interessante componente verticale del mondo di gioco, e di spiccare salti abbastanza alti da muoversi rapidamente da un tetto all'altro della città di Manhattan, teatro degli avvenimenti. Tra l'altro, con la semplice pressione di un tasto, si attiva una modalità di movimento ispirata al parkour e al free running (il folle sport estremo cui si ispira anche *Mirror's Edge*), grazie alla quale Alex schiverà e salterà in automatico gli ostacoli che gli si pareranno davanti. Userà le macchine come trampolini, farà capriole e acrobazie per superare muri e cancelli, e arriverà letteralmente a correre e a scalare qualunque edificio sia troppo alto per essere superato con un balzo.

Il concetto ricorda, a grandi linee, l'implementazione del parkour già vista in *Assassin's Creed*, con la differenza che i superpoteri di Alex permettono di esagerare il tutto, lasciando posto anche all'abilità e alla coordinazione del giocatore, che per non perdere tempo prezioso dovrà scegliere le traiettorie migliori e intervenire manualmente con qualche saltino al momento giusto. Fin qui, nonostante la grande immediatezza del sistema di controllo, si ha la sensazione di essere alle prese con un supereroe come tanti. Per nostra fortuna, però, gli sviluppatori sono riusciti a implementare con successo tante altre idee originali, che mano a mano che si prosegue nella trama si vanno ad aggiungere alle solide basi che abbiamo appena descritto. Il dato più significativo riguarda la strabiliante capacità di Alex di ricombinare in tempo reale il proprio codice genetico, assumendo forme utili al combattimento, come le mani artigliate, o rubando le fattezze a un personaggio che ha appropriatamente "consumato" con un'apposita tecnica.

Uno scenario tipico, per fare un esempio, è una missione in cui è necessario infiltrarsi in una base di massima sicurezza. Per farlo, Alex dovrà andare nelle vicinanze, trasformandosi in soldato e passando inosservato dal primo cancello. Dopo aver individuato un ufficiale autorizzato ad accedere alla zona top secret dell'edificio, lo seguirà fino a quando nessuno potrà vederlo e, colpendolo alle spalle, lo assorbirà ricorrendo ai suoi poteri genetici. In questo modo, oltre a rigenerare

MEDAGLIA D'ORO

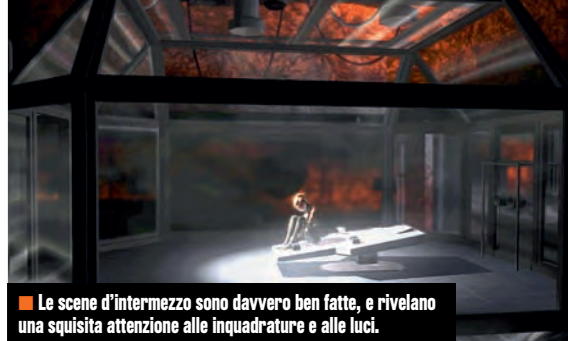
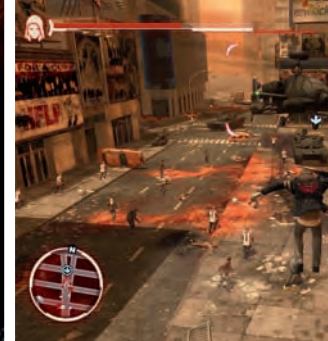
Se superate con successo, le missioni secondarie sparse per la città conferiscono medaglie, cui corrispondono sostanziose dosi di punti esperienza. Ottenete un oro in tutte le sfide per sbloccare le medaglie di platino... e poi datevi da fare.

SFERE AZZURRE

Ci sono duecento sfere azzurre sparse per la città. Alcune sono nascoste in punti poco visibili, mentre altre sono arroccate nei luoghi più alti, sopra i grattacieli. Più sfere si raccolgono, più la ricompensa in punti esperienza aumenta.

SFERE VIOLA

Come se non bastassero le duecento sfere azzurre, i level designer hanno piazzato in punti strategici altre cinquanta sfere viola, che conferiscono ulteriori punti esperienza e danno suggerimenti sulle tecniche da utilizzare.

Di tanto in tanto, converrà raccogliere qualche arma, come questo potente lanciarazzi.

Le scene d'intermezzo sono davvero ben fatte, e rivelano una squisita attenzione alle inquadrature e alle luci.

PICCOLI EROI CRESCONO

Se è così difficile staccarsi da *Prototype*, è soprattutto per il sistema dedicato al potenziamento del protagonista. I punti necessari per sbloccare nuove abilità (o migliorare quelle esistenti) si guadagnano relativamente in fretta, ma non troppo, e appagano costantemente il giocatore con piccole, ma significative ricompense. Molte abilità, come per esempio la planata, modificano radicalmente le dinamiche di *Prototype*, mantenendo un'invidiabile freschezza anche dopo ore e ore di gioco.

Scelte cromatiche, come questo cielo rosso, conferiscono molta personalità all'ambientazione.

VITA DURA?

***Prototype* non è considerabile un gioco difficile, ma senza dubbio si differenzia dai tanti titoli troppo facili che, di recente, vanno di moda su console e vengono poi importati su PC. Le sfide rimangono sempre impegnative, e per superare le missioni ci vogliono coordinazione e strategia.**

parte dell'energia, avrà accesso immediato alla totalità dei suoi ricordi, spesso rilevanti ai fini della trama, e potrà assumerne a piacimento le fattezze, vestiti inclusi. Alex entrerà, dunque, senza aver attivato nessun allarme e si dedicherà all'obiettivo principale della missione. Naturalmente, questo approccio furtivo non è l'unico percorribile. Il nostro, volendo, farà irruzione nella base, scaraventando automobili e spiccando balzi da venti metri, per poi assorbire in pubblico l'ufficiale e scappare fino a che le forze dell'ordine non smetteranno di inseguirlo. Poi, con comodo, si ripresenterà ed entrerà dove deve, facendosi passare per l'ufficiale. Mano a mano che si procede, complice anche il crescente campionario di poteri di Alex, si creeranno sempre più strategie alternative, sufficienti a rendere sempre varie e divertenti le missioni.

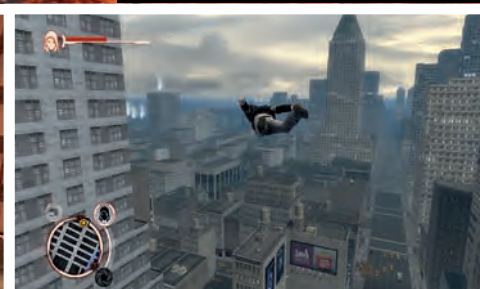
Così si arriva a scoprire la vera chiave di volta di tutto *Prototype*, ossia il sistema dedicato alla crescita del personaggio. Ogni volta che si uccide

> "Alex sarà capace di abbattere un elicottero con un calcio volante"

un nemico o che si riescono a eludere le squadre di pattuglia, costantemente alla ricerca di Alex, si ottengono dei punti esperienza, da spendere in un'apposita schermata che raccoglie un ampio ventaglio di potenziamenti per il supereroe, suddivisi in varie categorie. Ci sono abilità chiave indicate da un'apposita icona, e altre più specializzate, dedicate ai combattimenti e alla resistenza fisica.

Ogni nuova conquista rappresenta un'aggiunta al sistema di gioco, che di conseguenza cresce costantemente in complessità. Il ritmo è rapido, ma ben congegnato, e si ha sempre il tempo necessario ad apprendere con calma una nuova tecnica, ma non quello di annoiarsi in attesa della successiva. Esistono tecniche di combattimento a base di artigli affilati o mani a martello, e attacchi speciali (attivabili solo quando l'indicatore di salute è pieno al 100%) in grado di uccidere decine di soldati facendo scaturire mostruosi tentacoli da tutto il corpo di Alex. Poi ci sono mosse aeree spettacolari, in grado abbattere un elicottero con un calcio volante, scudi genetici da estrarre e attacchi ad area per le situazioni più affollate.

Il lato più importante, però, riguarda i potenziamenti dell'agilità, come gli scatti in aria e la facoltà di planare. Nel giro di qualche ora, lascerete le strade ai comuni mortali e vi muoverete saltando di grattacielo in grattacielo, per poi atterrare a folle velocità sopra i quartieri di Manhattan. In questo modo, l'esplorazione rivela il proprio lato più divertente e diventa, quasi, la principale fonte di intrattenimento di *Prototype*. Fa venire voglia di accantonare le missioni principali e di

I combattimenti non sono mai troppo difficili, ma richiedono impegno e concentrazione.

Abbattere gli elicotteri a suon di calci volanti è tanto esagerato, quanto divertente.

SUPERPERDIGIORNO

Bighellonare in giro per la città di Manhattan è davvero divertente, anche solo per seminare un po' di panico per le strade. Volendo, però, ci si può intrattenere con diverse sfide, che spaziano dalle corse contro il tempo sui tetti ai massacri di nemici in stile *GTA*. Queste missioni secondarie aiutano a potenziare il protagonista e ad affinare le proprie tecniche, e spesso conducono in prossimità di personaggi chiave da assorbire per la Trama degli Intrighi.

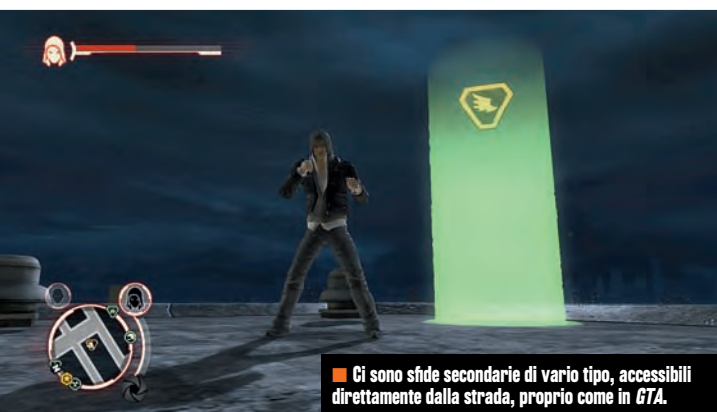
trastullarsi con le quest secondarie, ovvero corse contro il tempo sui tetti dei grattacieli, prove di abilità nella planata e maratone di uccisioni di soldati e mostri. Bighellonare è un divertimento delizioso, un po' come in *GTA*, anche grazie alle esagerate abilità di Alex: sbaragliare con esplosioni e super-mosse qualche sparuta pattuglia crea situazioni esilaranti, e fornisce una buona valvola di sfogo tra le missioni principali, decisamente impegnative. Il bello è che si continuano a guadagnare punti esperienza e che, anzi, si ha la possibilità di ottenerne in grandi quantità. Ci sono duecentocinquanta sfere luminose nascoste nei punti più alti e irraggiungibili della città, e raccoglierle conferisce progressivamente sempre più punti.

L'idea, già vista in *Crackdown* (titolo uscito al momento solo su Xbox 360, edito da Microsoft Game Studios), è semplice e al tempo stesso geniale. Anche giocando distrattamente per dieci minuti, magari solo per rilassarsi, non si ha la sensazione di perdere tempo, e il processo di costante crescita genera dipendenza. Le ricompense sono piccole, ma costanti e appagano psicologicamente il giocatore. Mano a mano che si procede, poi, conferiscono spessore e varietà alle meccaniche.

Il vero fulcro di *Prototype*, dunque, è proprio il controllo di Alex, che con il trascorrere delle ore si evolve abbastanza da non annoiare mai, nonostante la relativa monotonia delle missioni. Non sono tutte uguali, per carità, e la trama le giustifica sempre in maniera decorosa, ma alla fine sono sempre declinazioni delle stesse sfide. Sono le nuove mosse a scongiurare gli sbadigli e la difficoltà crescente dei combattimenti terrà a bada anche i più esperti, che dovranno per forza di cose imparare a gestire con intelligenza il variegato arsenale di Alex. Un altro elemento che contribuisce a dare un po' di pepe alle missioni è il furto di veicoli, siano essi carri armati o elicotteri, da impiegare per sfondare gli sbarramenti più resistenti o per introdursi indisturbati in determinate aree. Bisogna dire che, a conti fatti, delle missioni un po' più varie sarebbero state gradite, e avrebbero reso *Prototype* un vero capolavoro. Comunque, si avrà voglia di affrontare il gioco più volte per superare le missioni con stile, esibendosi in acrobazie ancora più spettacolari.

A tenere vivo l'interesse contribuisce anche la trama: pur non brillando per originalità, è raccontata con degli espedienti intelligenti. A parte le immancabili scene di intermezzo, realizzate con piglio cinematografico, ci sono le visioni che Alex ha quando assorbe alcuni personaggi chiave. Sono dei flashback della durata di pochi secondi, che gettano lentamente luce sul misterioso passato del protagonista, dimenticato a causa di una classica amnesia. Le vicende orbitano intorno a una misteriosa organizzazione, coinvolta nella diffusione di un mortale virus sfuggito al controllo dei laboratori. Dopo le prime ore, si assiste alla progressiva rovina della città di Manhattan, distrutta dalla rapida diffusione dell'infezione, e i cittadini

SALUTE DI FERRO

Alex resiste facilmente a proiettili e attacchi da mischia, ma non è invulnerabile. Per questo è possibile acquistare potenziamenti che aumentano la salute massima, o che la fanno rigenerare in automatico. Per curarsi, in ogni caso, basta assorbire un soldato nemico.

Ci sono sfide secondarie di vario tipo, accessibili direttamente dalla strada, proprio come in *GTA*.

Saltare, planare e muoversi di grattacielo in grattacielo è, forse, il passatempo più divertente di tutto il gioco.

LA FORMA E LA SOSTANZA

La capacità di Alex di ricombinare il proprio codice genetico consente di assumere le fattezze di altre persone, a patto di averle "assorbite" in precedenza con una particolare mossa. In questo modo, per esempio, ci si riesce a infiltrare tra le linee nemiche senza essere scoperti. Mano a mano che si procede, però, si incontrano nuove difficoltà. Ci sono, per esempio, dei sensibili rivelatori che reagiscono al virus di Alex, facendo immediatamente saltare la sua copertura. Teniamo presente che la misteriosa corporazione non cessa mai di dare la caccia al protagonista, e che dunque continua a escogitare nuovi metodi per mettere in crisi i suoi incredibili poteri.

Proseguendo nella trama, le pattuglie che cercano Alex sfoggiano mezzi più difficili da eludere, come gli elicotteri.

diventano delle specie di zombi mutanti, mentre intere zone si trasformano in campi di battaglia nei quali le forze dell'ordine cercano di arginare il terribile morbo.

È interessante, tra l'altro, come sia stata studiata una vera e propria rete di flashback da sbloccare con la tecnica di assorbimento. Ci sono quelli principali, legati necessariamente alle missioni, e altri secondari, da scovare esplorando la città e partecipando ad alcune quest.

L'interesse suscitato dall'evoluzione delle meccaniche di gioco si intreccia, dunque, con quello dato dalla trama che, pur nella sua semplicità, risulta avvincente, esattamente come un buon fumetto. A rendere il tutto ancora più piacevole interviene l'ottimo parlato, rimasto in lingua inglese, ma comodamente sottotitolato in italiano. È facile lasciarsi prendere la mano e perdersi in *Prototype*, ed è bello constatare che c'è sempre qualcosa di sfizioso da fare.

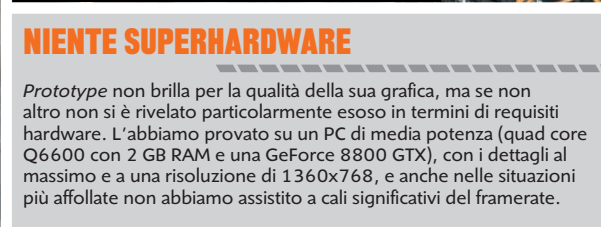
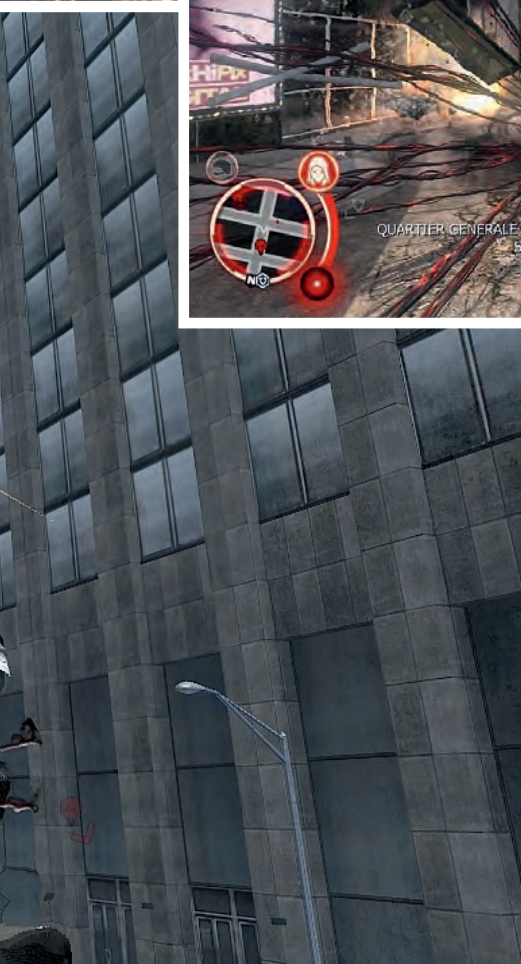
L'aspetto più debole del lavoro di Radical Entertainment riguarda, senza dubbio, il comparto tecnico. È vero che la città è vasta e piena di oggetti in movimento, ma siamo comunque al di sotto della media dei titoli nati in esclusiva su PC.

> "È un esemplare unico nel panorama dei titoli in free roaming"

Prototype, infatti, è palesemente pensato per il mondo delle console, come del resto dimostra l'uscita multipiattaforma, e come tale soffre un po' delle limitazioni dell'hardware di Xbox 360 e PS3, che hanno inevitabilmente imposto alcune restrizioni al motore grafico. Questo difetto, purtroppo comune a molti giochi moderni, si fa perdonare per le azzeccate scelte stilistiche. L'ambientazione cambia costantemente aspetto e adotta tinte eccessive che sembrano prese di peso dalle tavole dei fumetti americani. Secondo i momenti vedremo delle decise virate sul rosso, o verremmo avvolti da un blu notte da fare impallidire la mitica Gotham City. Le scene d'intermezzo sono di alta qualità e le animazioni, pur senza stupire, sono fluide e ben realizzate.

Niente di trascendentale,ma nemmeno per un secondo si avverte l'impressione di avere a che fare con un titolo di serie B.

L'altro elemento che richiama alla mente le console è il sistema di controllo, concepito intorno al controller di Xbox 360. Il pad della console Microsoft è senza dubbio il partner ideale di *Prototype*, che a causa delle tante mosse e combo a disposizione di Alex risulta scomodo e confuso se usato con tastiera e mouse.

Per il resto, cercare altre magagne nell'operato di Radical Entertainment è uno sforzo di pignoleria. Sono pochi i dettagli fuori posto e alcuni sono così piccoli, che il giocatore medio

Le supermosse sono devastanti, ma sono accessibili solo quando l'indicatore di energia è pieno.

Alex è molto potente, ma le orde di nemici che affronta bilanciano la sfida.

I nemici da affrontare saranno principalmente soldati e veicoli, ma non mancheranno mostri e mutanti assortiti.

NIENTE SUPERHARDWARE

Prototype non brilla per la qualità della sua grafica, ma se non altro non si è rivelato particolarmente esoso in termini di requisiti hardware. L'abbiamo provato su un PC di media potenza (quad core Q6600 con 2 GB RAM e una GeForce 8800 GTX), con i dettagli al massimo e a una risoluzione di 1360x768, e anche nelle situazioni più affollate non abbiamo assistito a cali significativi del framerate.

non li noterà del tutto. Si potrebbe dire che, considerando i tanti punti di interesse della città, la minimappa è piuttosto confusa, e rischia di creare un po' di caos nelle missioni in cui bisogna trovare determinati oggetti o edifici in giro per Manhattan. I puristi, magari, noteranno che i sottotitoli in italiano sono un po' troppo edulcorati, se paragonati agli sboccati dialoghi originali, o che di tanto in tanto qualche combattimento diventa un po' troppo confuso per essere gestito correttamente, ma si tratta di dati microscopici, se visti in prospettiva.

Prototype è un gran gioco, e rappresenta un esemplare unico nel panorama dei titoli in free roaming che spopolano a ridosso dell'uscita di nuovi episodi di *GTA*. Radical Entertainment ha inseguito con successo un progetto ambizioso, difficile da realizzare e molto facile da sbagliare.

L'unica avvertenza è rivolta ai più rigorosi estremisti del gioco su PC, che probabilmente non gradiranno lo spiccato stile da console, evidente in tutte le scelte strutturali adottate. Per tutti gli altri, la scuderia di Activision Blizzard ha sfornato un altro titolo degno di nota, che spicca nel panorama del 2009 per il suo sistema di gioco originale e il ritmo incalzante. Passerete ore a esplorare la città per accedere a tutti i frammenti di memoria e per potenziare al massimo le abilità di Alex (limitandovi alla missione principale e andando un po' di fretta impiegherete circa 16 ore per giungere alla fine, esplorando Manhattan con calma e attenzione almeno il doppio).

Con buona probabilità, inoltre, avrete voglia di cimentarvi anche con i livelli di difficoltà più elevati, da sbloccare completando per la prima volta la campagna. La quantità di contenuti presente in *Prototype* è notevole, e la loro indiscutibile qualità ci spinge a consigliarlo senza troppe riserve a chiunque abbia voglia di un gioco d'azione frenetico e spettacolare.

Fabio Bortolotti

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Just Cause, Ott 06, 7
Un altro gioco a struttura aperta con un protagonista sopra le righe.

Grand Theft Auto IV, Nat 08, 9
Niente supereroi, ma una grande città da esplorare liberamente.

info ■ Casa **Activision Blizzard** ■ Sviluppatore **Radical Entertainment** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 59,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.prototypegame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **Processore dual core, 1 GB RAM (2 GB con Vista), Scheda 3D 256 MB, DVD-ROM, 8 GB HD**
- Sis. Cons. **2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Immediato e frenetico
- Tanti contenuti di qualità
- Difficile al punto giusto

- Graficamente non eccelso
- Stile molto da console
- Alcune missioni sono ripetitive

Un grande gioco d'azione, con un buon ritmo e un'azzeccata combinazione di combattimenti, potenziamenti ed esplorazione. Inoltre, la quantità di contenuti lo rende longevo e interessante anche dopo molte ore.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
7	8	9	8	9	8

Ogni Sim ha un cellulare "di serie" e può quindi molestare gli altri o esserne molestato in qualsiasi momento.

Imprevisti di ogni tipo possono portare stress, pericolo e... perdite monetarie.

GENERE: SIMULATORE DI VITA

THE SIMS 3

I Sims scoprono la vita partendo da una piccola città!

IN ITALIANO

***The Sims 3* è completamente tradotto nella nostra lingua. I responsabili, come al solito, hanno fatto un ottimo lavoro nell'adattare lo spirito surreale dei nomi originali (in particolare, le località e le marche dei prodotti), anche se occorre ricordare che, in alcuni casi, la versione italiana differisce radicalmente dall'originale (fin dal primo *The Sims*, la famiglia Goth, presente anche in questo episodio, è da noi nota come "Alberghini"). Naturalmente non è stato doppiato il "simlish", la buffa lingua franca parlata dai Sims.**

CON *The Sims 3*, EA "allarga" la simulazione della vita artificiale da un singolo lotto di terreno a un'intera città, popolata di abitanti dotati di mente indipendente e liberamente esplorabile.

Il giocatore continua a gestire una famiglia di uno o più esseri virtuali, ma ora c'è un intero mondo che ruota, vive, respira e si evolve in tempo reale intorno a lui. È un passo da gigante, ma anche un passo perfettamente riuscito. Se siete nuovi a questa serie, troverete in *The Sims 3* la sua espressione più compiuta. Se venite dalla collezione completa dei giochi precedenti e delle loro espansioni, invece, scoprirete inevitabilmente che ricominciare da capo significa rinunciare (di nuovo, dopo il passaggio da *The Sims* al secondo capitolo) a diversi contenuti ormai dati per scontati.

EA si è però impegnata affinché in *The Sims 3* ci sia parecchio a cui guardare con aspettativa. In queste pagine cercheremo sia di descrivere il gioco in sé, sia di confrontarlo con quanto è venuto in passato, premettendo subito che scalfiremo solo la punta dell'iceberg. Raramente, infatti, ci è stata data la possibilità di esplorare qualcosa di così vasto.

PICCOLI UOMINI

Tutto ha inizio con la creazione del nostro primo Sim... sempre che non desideriamo cominciare con una delle famiglie già pronte e balzare subito nella vita della città. Immaginiamo, però, che per molti giocatori la curiosità di scoprire innanzitutto cosa sia cambiato nella creazione delle piccole creature virtuali avrà la meglio. Per noi, almeno, è stato così. La schermata di creazione non è molto differente da quella di *The Sims 2* e chi conosce il precedente titolo si troverà immediatamente a proprio agio. Il programma inizia generando un personaggio basato su parametri assolutamente casuali; possiamo accettarlo, modificarlo in parte, o scartarlo e iniziare da zero. Vediamo cosa succede in questo ultimo caso.

Una serie di icone poste sul lato sinistro dello schermo consente di decidere

> **"I Sims sono caratterizzati da tratti come Carismatico o Cleptomane"**

aspetto e personalità del nostro Sim; la loro disposizione segue un flusso logico (da sesso ed età agli ultimi ritocchi), ma nulla ci impedisce di saltare qua e là a piacimento, "plasmando" il personaggio che stiamo portando alla luce man mano che il nostro lavoro creativo ci porta nuove idee su chi è e come si comporterà nel mondo. *The Sims 3* consente di creare Sims maschili e femminili, e appartenenti a una tra sei fasce di età: bebè, bambino, adolescente, giovane adulto, adulto e anziano. Perché un'unità famigliare sia accettata dal gioco, è necessario che ci sia almeno un giovane adulto.

Dallo stesso pannello si possono decidere il nome, il colore della pelle e la struttura corporea. La rappresentazione di quest'ultima è più sofisticata rispetto a *The Sims 2*: mentre un tempo i Sims potevano solo essere "grassi", "normali" e "in forma", ora esistono due variabili definite da cursori scorrevoli: il peso del corpo e le dimensioni dei muscoli. Possiamo così creare Sims grassi e flaccidi, ma anche corpulenti e robusti, o magri, ma perfettamente in forma... o qualsiasi altra combinazione di caratteristiche fisiche immaginabile. Più avanti, nel gioco vero e proprio, grazie a vari tipi di attività fisica e di dieta, il personaggio modificherà tali valori in modo graduale e realistico.

LA CASA DELLE BAMBOLE

Nel giudicare la nuova grafica elaborata da EA per *The Sims 3* non ci si può esimere da due critiche. La principale è che la più elevata definizione dei volti ha il risultato, paradossale, di circondare i Sims di un'aura di maggiore artificiosità rispetto al passato. La rappresentazione più "impressionista" dei personaggi nei primi due titoli, sebbene dovuta alle limitazioni grafiche dei PC dell'epoca, faceva sì che la fantasia del giocatore elaborasse i tratti essenziali del Sim consentendogli di raffigurarlo nella propria mente in modo realistico. I personaggi di *The Sims 3*, invece, tendono ad apparire come bambolotti di plastica un po' innaturali, soprattutto nelle inquadrature ravvicinate e quando devono esprimere emozioni forti. Inoltre, per una curiosa scelta "artistica" da parte dei progettisti, i visi dei Sims hanno tutti la tendenza a essere un po' paffuti, e ciò a prescindere da come decidiamo di plasmarli.

■ Le tele dipinte dai Sims riflettono sia il loro talento, sia la loro personalità.

■ Rispetto al passato, le feste sono eventi più semplici da organizzare e, realisticamente, l'occasione di serenità e socializzazione.

GNAM GNAM!

Anche l'antica arte della cucina è presentata in modo più approfondito in *The Sims 3*.
I personaggi conoscono un numero di ricette-base che dipende dalla loro abilità culinaria (che viene esercitata praticandola o studiando libri). In più, è consentito acquistare in libreria nuove ricette, più sofisticate, che richiedono particolari ingredienti per essere cucinate. Tali ingredienti sono disponibili nei supermarket, coltivati nel giardino di casa (o raccolti in campagna durante le escursioni) o pescati. La bravura del Sim che si pone ai fornelli, unita alla ricetta e a una variabile casuale generano la qualità finale del piatto. Questa valutazione è importante, in quanto determinerà il livello di soddisfazione di chi lo mangia, potrà dare bonus e malus all'umore, e avrà anche un impatto più o meno marcato sul peso corporeo. In sostanza, sarà possibile tenersi in forma e avere comunque grandi soddisfazioni dal cibo, purché si presti la dovuta attenzione a questo importante aspetto della vita.

Per quanto riguarda la parte più "espressiva", ovvero il volto, *The Sims 3* offre sia una serie di visi già pronti (con un'ampia scelta di pettinature, sopracciglia, nasi e altri lineamenti predefiniti), sia l'opportunità di plasmare le facce dei personaggi con funzioni "avanzate" che consentono di modificare in modo millimetrico guance, zigomi, mandibole, occhi, orecchie e così via. EA ha dimostrato la flessibilità di questo strumento pubblicando versioni "Sim" di figure famose come il presidente americano Obama o l'ex candidata alla vicepresidenza Sarah Palin. Noi, che artisti non siamo, ci siamo baloccati un po' con le varie opzioni, ottenendo risultati inquietanti. Non è difficile immaginare che la comunità pubblicherà ben presto simulacri virtuali di dozzine di personalità celebri – com'è accaduto con ogni titolo della serie.

Ultima, ma non meno importante, è la scelta della personalità del nostro Sim. Il sistema è stato completamente rinnovato, e ora, in base all'età, il giocatore può scegliere dei "tratti" psicofisici che definiranno le sue inclinazioni e come si comporterà. Il numero dei tratti varia con l'età (fino a 5), e ognuno di essi definisce il Sim in modo descrittivo: Atletico, Ama l'Aria Aperta, Distratto, Cleptomane, Carismatico e altri, per un totale di 70. Ogni tratto rende più semplici o più complicate alcune attività nella vita del Sim, oppure farà sì che situazioni particolari influiscano in modo diverso sul suo umore. Un fatto interessante è che nulla obbliga il giocatore a bilanciare pregi e difetti del Sim, ed è consentito scegliere per lui solo tratti positivi o assolutamente sgradevoli, se lo si vuole.

PSICOSIMOLOGIA DELLA VITA QUOTIDIANA

Per chi non conosce *The Sims* ne riassumeremo la giocabilità in due parole. Si è al "comando" di una famiglia composta da una o più persone, con vari legami di parentela tra loro (possono essere amici, fidanzati, sposati, genitori e figli o altro). Ogni Sim ha una serie di sei "bisogni" che vanno soddisfatti: Fame, Socialità, Vescica, Igiene, Energia e Divertimento (rispetto ai titoli passati, ne mancano due: Ambiente e Comfort). Per fare ciò il Sim deve interagire con altri suoi simili o con oggetti adeguati di uso quotidiano.

L'interazione sociale porta, inevitabilmente, ad amicizie, innamoramenti, feste, liti e rotture, in una sorta di soap-opera in miniatura; i bisogni che richiedono un oggetto, invece, vengono soddisfatti meglio (o comunque più rapidamente) proporzionalmente a quanto l'oggetto è funzionale (e quindi costoso...). La misura della soddisfazione di un personaggio è data dal suo umore, e tale valore influenzerà a sua volta, in bene e in male, ogni aspetto della sua vita. I Sims guadagnano denaro intraprendendo carriere lavorative o con altre attività, quali arte o pesca, possono avere figli (che andranno educati e, nel tempo, cresceranno in Sims adulti), e, nel corso della vita, apprenderanno abilità di vario tipo, come cucinare o riparare oggetti (utili sul lavoro, nella società o semplicemente per avere una vita migliore).

Una novità sono i "modlet", ovvero condizioni temporanee di umore positivo e negativo che derivano da esperienze vissute dai Sims. Chi ama l'aria aperta avrà un bonus fisso quando non si trova al chiuso. Essere sporchi, stanchi, avere una casa in disordine o fare esperienze spiacevoli sono tutti eventi che porteranno "malus" all'umore, mentre dei "bonus" possono derivare da un pasto di buona qualità, da una nuova amicizia, dall'aver realizzato un desiderio, da una bella sessione di esercizio fisico e così via. La durata di ogni modlet va da alcuni minuti a diverse ore, e certuni (sempre quelli negativi...) non se ne andranno proprio finché non porremo rimedio alla situazione che li genera. I veterani della serie noteranno che, in alcuni casi, i modlet sostituiscono i due bisogni mancanti: Comfort e Ambiente. In generale, essi rendono ancora più verosimile e "narrativo" il fluire della vita dei Sims.

EA aveva promesso per i Sims un'Intelligenza Artificiale più sofisticata e la capacità di autogestirsi meglio. In questo settore si possono vedere due importanti miglioramenti. Il primo è che in *The Sims 2* la I.A. non era assolutamente in grado di badare da sola ai Sims. Soprattutto

SIMS A QUATTRO MARCE

Il fluire del tempo, in *The Sims 3*, può essere impostato su quattro "velocità". Tre di esse sono le stesse già incontrate nei capitoli precedenti: Normale (in cui un minuto trascorre in circa un secondo), Alta, e Super (con i Sims che saettano per lo schermo completando in fretta le azioni meno interessanti). C'è, inoltre, una quarta impostazione, che attiva lo scorrere Super del tempo, ma unicamente per l'azione attualmente in corso, ed è utile per evitare di sprecare minuti preziosi a causa di una disattenzione. Resta sempre l'opportunità di mettere in pausa il gioco e di pianificare con calma una serie di azioni per i personaggi.

FELICITÀ!

I Sims, in base alla personalità e alle inclinazioni, avranno ogni tanto dei "desideri" di vario tipo, come imparare a pescare, fare amicizia con il capo, nuotare in piscina e centinaia d'altri. Il giocatore può decidere di salvare fino a quattro di tali desideri (azione definita come "promettere"). Nel momento in cui essi saranno conseguiti, il Sim riceverà un ammontare di Felicità vitalizia, espresso in punti, proporzionale alla loro difficoltà. Tali punti possono essere spesi per acquistare Premi vitalizi, ovvero utili qualità addizionali per il Sim (Vescica d'acciaio cancellerà per sempre il bisogno di andare in bagno. . .). Inoltre, i personaggi guadagnano piccoli, ma costanti quantitativi di Felicità vitalizia ogni volta che il loro umore supera un certo livello – una ragione di più per avere cura dei bisogni dei nostri Sims.

nelle famiglie numerose, era necessario correre dall'uno all'altro come forsennati per evitare che se la facessero addosso o si ritrovassero costantemente in condizioni sanitarie, sociali e alimentari catastrofiche. Il secondo miglioramento, altrettanto benvenuto, è che quando un Sim intraprende un'azione, solo per essere indirizzato a fare altro dal giocatore, l'azione originaria verrà cancellata immediatamente. In passato, invece, era a volte necessario attendere un tempo innaturalmente (e fastidiosamente) lungo, prima che i Sims distogliessero la propria attenzione da cosa stavano facendo (magari senza un nostro ordine al riguardo).

Questi due perfezionamenti sono assai benvenuti, non solo perché rimediano a una delle principali irritazioni della serie, ma anche perché consentono al giocatore di concentrarsi, se ci passate il termine, sulla "guida strategica" dei nuclei familiari, intervenendo nella microgestione quando necessario, ma, in generale, potendo dedicarsi con maggiore serenità alle attività che in un certo momento egli ritiene davvero importanti. Tutto ciò assume ancora maggiore rilevanza alla luce delle nuove problematiche derivanti dal vivere – finalmente – in una vera cittadina le cui vicende si evolvono dinamicamente e i cui luoghi sono connessi l'uno all'altro senza soluzione di continuità.

LA VALLE DEL TRAMONTO

La cittadina di partenza di *The Sims 3* si chiama Sunset Valley (una seconda sarà disponibile gratuitamente per il download e avrà nome River Valley). Climaticamente e architettonicamente, questo piccolo centro abitato è ispirato alle piccole "città giardino" della California Centrale. In realtà, contiene un mondo in miniatura, con strutture che vanno dalla rampa di lancio di uno space shuttle a stadi di Serie A, e carriere (per i suoi abitanti) che non escludono la possibilità di diventare Leader del Mondo Libero, pur continuando a vivere nella casa dei genitori.

La grande novità di *The Sims 3* è che ora questa città (e le prossime, già promesse) si stende sullo schermo del giocatore senza soluzione di continuità. Mentre, un tempo, ogni lotto era un'area isolata a sé stante (incasellata in una mappa più grande raffigurante il centro abitato) e andava caricato indipendentemente ogni volta che i Sims lo visitavano, ora il giocatore può spaziare liberamente con il mouse in ogni direzione, e vedere cosa accade, in tempo reale, anche altrove, nel piccolo mondo abitato dai Sims.

In più, il programma gestisce autonomamente le vite dei personaggi non appartenenti al nostro nucleo familiare, decidendo le loro attività quotidiane (in base a età, carattere e altri fattori), gestendo le relazioni sociali e, in generale, mandando avanti una simulazione virtuale dinamica della vita di un centro abitato (inclusa l'immigrazione e l'emigrazione di altre famiglie, matrimoni, decessi e così via). Così, per fare un esempio, potremo fare una visita al parco, incontrare un appassionato di scacchi, vedere la famiglia che abita vicino a noi organizzare un pic-nic accanto al laghetto, e assistere al litigio tra due innamorati. Naturalmente, spetterà a noi decidere se fare conoscenza con questi altri abitanti o meno (in ogni caso, chi non desidera vedere evolversi gli eventi nella città potrà disabilitare tale opzione, chiamata Storia, dal pannello di controllo).

La conseguenza, forse, più importante è un'altra. Da quando esiste *The Sims*, lo scorrere del tempo ha sempre avuto un valore relativo. In sintesi, ogni volta che si abbandonava un lotto, il tempo nello stesso si "congelava", mentre, una volta tornati, riprendeva a scorrere dal momento in cui la situazione era stata salvata. Ciò significava che, con un po' di pianificazione, un Sim poteva uscire di casa alle 9 di mattina, andare a divertirsi "fino a sera" in un lotto comunitario, tornare a casa (ritornando di colpo alle 9), lavarsi, dormire, ed essere comunque bello fresco per il turno di lavoro alle 15.

In *The Sims 3* questo non è più possibile. *Tutto* si svolge in tempo reale, inclusi gli spostamenti per raggiungere i luoghi che interessano. Un Sim che abita lontano dal posto di lavoro "sprecherà" inevitabilmente

Le acconciature possono variare in base al tipo di abbigliamento; per esempio, all'attività fisica si possono associare capelli raccolti.

> "Simula in modo realistico e dinamico la vita di un'intera città"

FINALMENTE LA FIESTA!

Forse è un problema che avevamo solo noi, ma se c'era una cosa che odiavamo in *The Sims* erano le feste: eventi stressanti e costosi, che non mancavano mai di terminare con gli ospiti delusi e disgustati (quando venivano: più di un nostro compleanno ha visto l'entusiastica partecipazione di nessuno). Forse, però, anche altri hanno provato gli stessi disagi di fronte all'idea di organizzare di nuovo quelle tempeste di imbarazzo note come "party". In *The Sims 3* le feste sono eventi più felici e rilassati: si invitano gli ospiti, si beve e si balla insieme, si fanno nuove amicizie (o si rinsaldano le vecchie) e tutti sono felici. Alla fine, c'è ancora una valutazione, ma non più del genere che si potrebbe leggere nella rivista de "Il Diavolo Veste Prada".

■ La personalità dei Sims è definita da "tratti" fisici e caratteriali.

■ Possiamo sempre accedere alla "mappa strategica" della città, che mostra la posizione dei membri della nostra famiglia e altre informazioni.

DAGLI AMICI MI GUARDI IDDIO...

Per ogni conoscente, in *The Sims 3* c'è una sola "barra" che indica quanto due Sims si sono frequentati, accompagnata da un commento ("Tizio pensa Caio che sia OK, amichevole, incline ai flirt, divertente...") , mentre un'icona a parte indica il livello dell'amicizia (conoscente, amico, migliore amico, fidanzato, partner...). Tali condizioni possono variare in meglio o in peggio, in base alle nostre azioni e agli imprevisti della vita, mentre frequentare gli altri Sims ci permetterà anche di scoprire gradualmente i loro tratti caratteriali, che lavoro fanno, se sono fidanzati/sposati o quanto sono benestanti. Anche l'impatto delle amicizie sul lavoro è cambiato: ogni abitante della città può darci delle "opportunità", perché magari conosce uno dei capi, o ha un amico interessato alla nostra arte che vuole commissionarci qualcosa. Cercare attivamente di ingraziarsi Sims in posizioni di potere diviene una tattica lecita (sebbene noi l'abbiamo applicata con risultati umilianti...) e, in generale, avere molte amicizie ora serve ad avere anche più opportunità – senza che ai più "orsi" venga impedito di fare carriera in altri modi. Questo sistema ci piace di più, rispetto al "numero minimo per essere promossi" utilizzato in passato.

■ Per ogni piatto è consentito esaminare, oltre al nome della pietanza e a chi l'ha cucinata, il livello di qualità.

SIMS IN RETE

Oltre a permettere di lanciare il gioco, il pannello di avvio di *The Sims 3* funge anche da portale per le attività online del gioco. I due pilastri sono lo store e l'exchange. Nello store i giocatori potranno acquistare nuovi contenuti pagandoli in "punti-sim", che possono, a loro volta, essere acquistati con denaro vero (ma si otterranno punti-sim gratis anche con altre attività; per esempio, registrando il gioco o un'espansione). L'exchange consente agli appassionati di condividere in Rete le proprie creazioni, da singoli Sim a intere città. Inoltre, sempre dal pannello di avvio si potrà accedere all'editor – assai sofisticato – di filmati realizzati con il motore di gioco (e distribuirli in Rete su vari siti, come Youtube). Infine, un'utility inclusa sempre nel pannello (e integrata con lo store e l'exchange) aiuta a installare e disinstallare rapidamente dal proprio gioco i contenuti addizionali. Daremo maggiori notizie sulle attività in Rete legate a *The Sims 3* in futuro, quando la poderosa comunità si sarà messa in moto.

più tempo in transito rispetto a chi ha gli uffici accanto a casa (o pratica un'attività casalinga, come il pittore). Negli spazi di divertimento, considerazioni del tipo "come organizziamo la serata?" (ovvero: è più pratico andare al ristorante dopo il cinema, o organizzare una spaghettata a casa) diventano importanti. I Sims che dedicano tutto e di più al lavoro (grazie anche alla nuova opzione di fare gli straordinari), probabilmente, una volta a casa, avranno appena l'energia per mangiare un boccone e schiantarsi sul letto – a detrimento di attività fisica e vita sociale. Ciò ha anche l'effetto per nulla secondario di porre maggiore importanza sulla pianificazione urbana, ovvero la posizione relativa di abitazioni, uffici e servizi. Si tratta di un problema che, di solito, si incontra nei manageriali urbani (come, in fondo, *SimCity*), ma che in *The Sims 3* viene mostrato dal punto di vista dettagliato e "ravvicinato" dei componenti di una famiglia.

Complessivamente, questo nuovo stato di cose ci è piaciuto molto: la "vita" e le sue scelte sono molto più realistiche, e questo a prescindere dall'idea, finalmente trasmessa con forza, di fare parte di una comunità. In *The Sims 2*, soprattutto con diverse espansioni installate, era divenuto troppo facile fare *tutto*. Nel terzo episodio, ogni Sim deve invece compiere delle scelte realistiche per la propria vita, decidendo cosa prediligere e cosa sacrificare in base anche a talenti e ispirazioni. Un po' triste, ma certo più maturo. Vogliamo comunque sottolineare che, a nostro avviso, EA ha programmato delle giornate un po' corte e spesso ci siamo accorti di come, anche con "piani" oculati, i membri della nostra famiglia riuscissero solo con affanno a rispettare impegni che, nella nostra vita quotidiana (non particolarmente organizzata!) trovano posto comodamente. A nostro avviso, una patch o un'espansione che allungassero ogni giornata di circa il 20% sarebbero benvenute.

I Sims nascono, crescono, invecchiano e muoiono. EA permette, dal pannello delle opzioni, di decidere la durata complessiva della vita di un Sim: 25, 50, 90, 190 o 960 "giorni-sim". La durata "normale", secondo gli sviluppatori, è

LAVORI DAL FUTURO?

Osservando i "luoghi di lavoro" di *The Sims 3*, come il comune o il centro finanziario, è possibile notare dal di fuori come gli interni siano arredati con la cura riservata a qualunque altro lotto cittadino. In tali edifici, però, al momento non è possibile entrare, e quando il Sim vi si reca "scompare" dalla mappa per il tempo necessario a completare l'azione. Il dettaglio visibile dall'esterno potrebbe essere un fatto puramente estetico, ma in realtà girano già voci su una prima espansione pressoché completa dedicata proprio al mondo del lavoro, ed è possibile che quanto si intravede nel gioco base dalle "finestre" degli edifici lavorativi ne sia una sorta di anticipazione.

Nuovi mezzi di spostamento includono automobili e biciclette.

Leggere aiuta a rilassarsi, divertirsi e a imparare nuove cose.

Si può "spiare" dentro i luoghi di lavoro, ma non visitarli...

IMPARA L'ARTE

Le tre principali carriere artistiche (letteraria, pittorica, e musicale) sono state riviste e approfondite. Gli scrittori, in base al valore raggiunto nel loro talento "creatività", sbloccano vari generi letterari, come biografie, fantascienza e fantasy. Ogni genere richiede un diverso impegno, ma anche rendite più o meno alte; in base al successo del libro, infatti, il Sim riceverà settimanalmente diritti d'autore di varia entità. Le tele dipinte dai pittori possono essere di varie dimensioni (richiedendo, quindi, più o meno impegno) e riflettono la loro personalità, oltre al talento raggiunto. Infine, i musicisti possono arricchire il proprio repertorio acquistando spartiti nella libreria della città (il punteggio in "creatività" determinerà quali composizioni sono alla loro altezza). Un'ultima nota sui libri pubblicati: oltre a riceverne una copia omaggio per la propria libreria personale, l'autore, la sua famiglia e altri Sims potranno acquistarli in libreria, ove si aggiungono al catalogo di quelli già esistenti.

SPIRITI LIBERI

Dal pannello delle opzioni è possibile impostare il livello del "libero arbitrio" dei Sims che compongono la nostra famiglia, ovvero quanto spesso i suoi componenti compiranno azioni autonome (in base ai loro bisogni e ai tratti caratteriali). "Mai" richiede al giocatore di gestire ogni Sim personalmente, "debole"consente ai personaggi di prendere alcune iniziative indipendenti, mentre "forte" fa sì che siano in grado di gestirsi da soli in modo decente, lasciando che il giocatore intervenga solo quando necessario.

di 90 giorni. In effetti, il gioco mostra un certo bilanciamento se viene selezionata tale opzione: diventare Leader del Mondo Libero sarà dura, conseguire successi significativi richiederà impegno, strategia e sacrifici, e per la maggior parte dei Sims si assisterà a un numero di avvenimenti "importanti" abbastanza realistico nell'arco delle loro vite. Noi però, alla fine, abbiamo scoperto di divertirci di più impostando il valore a 190 giorni-sim – anche se, immaginiamo, per molti sarà questione di gusti. Per chi lo desidera, anche l'opzione "invecchiamento" potrà essere disattivata dall'apposito pannello, e in modo indipendente dalla modalità Storia.

CALCE E MARTELLO

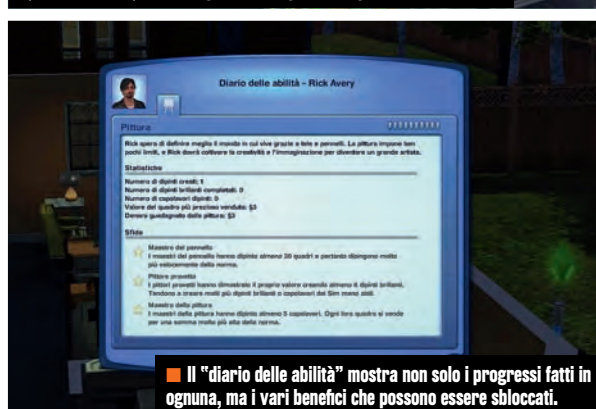
Non è sbagliato affermare che metà del successo di *The Sims* deriva dalla possibilità, per i giocatori, di trasformarsi in stilisti di moda e architetti. In *The Sims 3* sono stati potenziati gli strumenti di creazione di nuovi contenuti rendendoli, al tempo stesso, più intuitivi da utilizzare. La profondità di questa parte del gioco è enorme, ma può essere riassunta in alcuni punti chiave.

> "Gli strumenti di creazione di contenuti personalizzati sono stati potenziati"

Dal punto di vista delle abitazioni, il giocatore ha, come sempre, modo di modificare edifici già esistenti o di crearne di nuovi partendo da zero. *The Sims 3* include una serie di utility il cui obiettivo è di semplificare la relazione tra il progettista e il suo lavoro, fino, in alcuni momenti, a dare l'illusione di stare plasmando qualcosa con le proprie mani. La "griglia" virtuale entro cui vengono collocati gli elementi delle abitazioni (dai muri all'oggettistica) ha una maglia doppiamente più fitta rispetto al passato, e ora posizionare una lampada da pavimento in un corridoio largo "un riquadro" non impedirà ai Sims di passare in quel punto. Qualsiasi elemento può essere collocato in diagonale con la massima facilità, e non mancano diverse opzioni di "autocompletamento" in cui si lascia alla I.A. del programma il compito di finire un lavoro che ci sta annoiando (o, se siete come noi, che non si sta riuscendo a far quadrare).

Altrettanto profondo è il nuovo sistema di personalizzazione delle "superfici", parola che indica dalla natura di una tappezzeria, al materiale di cui è composto un oggetto di uso quotidiano, all'aspetto (ma non al taglio) di vestiti, scarpe e accessori. In sostanza, il giocatore può decidere di modificarne a piacimento i colori e i materiali, selezionando le singole texture di cui sono composti e manipolando queste ultime. Per fare un esempio pratico, immaginiamo di avere una cucina con una superficie metallizzata color rame: nulla ci impedisce di aprire il pannello delle texture, scegliere una stoffa a motivi scozzesi, e cambiare i colori di quest'ultima in giallo, azzurro e blu: ed ecco una cucina rivestita da una

In *The Sims 3* viene data un'insolita (ma benvenuta) importanza all'attività fisica.

La tradizionale attività del "fiki fiki" (da cui nascono i bambini...) è, curiosamente, meno "esplosiva" rispetto alle precedenti versioni.

Il "diario delle abilità" mostra non solo i progressi fatti in ognuna, ma i vari benefici che possono essere sbloccati.

AFFAMATI DI RAM

The Sims 3, un po' a sorpresa, gira più o meno con la fluidità del suo predecessore, e non necessita di un PC particolarmente potente, con una sola eccezione: la RAM. La città e i suoi abitanti, infatti, vengono caricati in memoria e raffigurati sullo schermo solo quando è materialmente necessario raffigurarli, in una sorta di "streaming" dei contenuti dal disco fisso. Se la RAM (e il file di "paging" di Windows) sono bassi, i rallentamenti sono sensibili, e si può assistere al pessimo effetto di edifici e persone che appaiono sul monitor prima nelle loro linee essenziali, poi sempre più definiti. Per tale ragione, almeno 2GB di RAM e un disco di Windows deframmentato (e con molto spazio libero) con sono indispensabili per giocare con tutti i dettagli al massimo. Abbiamo provato *The Sims 3* su un PC composto da CPU Intel QuadCore 6600, scheda grafica GeForce 8800GT 512 MB RAM e 2 GB RAM. A 1280x1024 il gioco girava attorno ai 60 FPS, a 1600x1200 attorno ai 35 e a 1920x1200 a 25-30 FPS.

superficie che ricorda un kilt ucraino – se la cosa può avere un senso. Inoltre, copiare i colori e le superfici scelte su altri oggetti è un'operazione semplicissima, che permette, nel nostro esempio, di fare indossare alla nostra Sim cuoca vestiti "pendant" con la cucina, o di decorare l'intera casa nello stesso modo, o qualunque altra follia (o eleganza) ci venga in mente.

IL PICCOLO MONDO

Prima di tuffarci in *The Sims 3* avevamo fatto una "full immersion" nel precedente capitolo arricchito di tutte le espansioni, così da poter fare un confronto ravvicinato. È ovvio che come contenuti non c'è paragone. Quanto a giocabilità, però, non abbiamo avuto dubbi: *The Sims 3* è il migliore della serie.
EA, nel far "ripartire" la saga, si è sforzata d'includere un pacchetto completo di attività ed esperienze per i piccoli personaggi del suo gioco, inserendone alcune dalle espansioni più riuscite (come il giardinaggio e la pesca).

L'unica mancanza che abbiamo avvertito è stata quella del tempo atmosferico e delle stagioni. Ma il progresso più importante deriva dall'eliminazione delle artificiali barriere tecniche legate alle limitate capacità dei PC di un tempo, ovvero la possibilità di gestire un singolo lotto alla volta. Aprendo l'intera città ai giocatori, la vita virtuale dei Sims è diventata più spontanea e realistica. Noi abbiamo testato *The Sims 3* con tre famiglie molto diverse: una coppia di artisti (scrittore e pittrice), una ragazza sportiva amante della natura, e un'arrivista dotata di molta parlantina e poco talento. L'esperienza è stata profondamente diversa in ognuno dei tre casi e, anche dopo numerose nottate passate davanti allo schermo, siamo certi di avere scoperto solo una minima parte dei contenuti che EA ha celato (talvolta letteralmente) in questo terzo capitolo.
Il mondo non è perfetto, e senza dubbio non sarà perfetto il mondo dei Sims, ma non è mai stato così bello come in questa sua terza versione.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

The Sims 2, Ott 04, 9
Il grande numero di espansioni rende il predecessore una buona alternativa per chi vuole provare il gioco o ha un sistema non molto potente.

Kudos 2
Un "simulatore di vita" sviluppato da una società indipendente (**www.positech.co.uk**), che ci sfida a affrontare il difficile cammino dai venti ai trent'anni – tra amicizie, lavoro e problemi di cuore.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA** ■ Distributore **EA; Leader; Cidiverte** ■ Telefono **0332/874111; 199106266** ■ Prezzo **€ 54,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **thesims3.ea.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 8 GB HD, DVD-ROM**
- Sis. Cons. **CPU 3 GHz, 3 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, connessione a Internet DSL**
- Multiplayer **No**

- **Simulazione della vita di una città**
- **Enorme numero di cose da fare a da scoprire**
- **Ottime possibilità di personalizzazione**

- **Pochi oggetti nei cataloghi**
- **Mancano tempo atmosferico e stagioni**
- **Grafica dei Sims non sempre convincente**

A EA riesce il colpo di migliorare significativamente la saga dei Sims, simulando la vita sociale in un'intera cittadina, semplificando la microgestione delle piccole vite virtuali e riuscendo ugualmente a renderle più profonde e verosimili.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	VEROSIMIGLIANZA	PERSONALIZZAZIONE
8	8	9	9	8	9

Dopo aver preso sufficienti legnate, si può sfruttare l'Ultra Attacco: in questo caso, una gigantesca palla di fuoco (lanciata da Ryu) capace di colpire un imprecisato numero di volte. Kablaaam!

Ryu si esibisce in un contrattacco sfruttando il Focus Attack. Il modo più difficile, ma più efficace, per difendere e attaccare.

GENERE: PICCHIADURO

STREET FIGHTER IV

Capcom ricomincia da due e fa nove, il numero perfetto.

IN ITALIANO

Street Fighter IV è completamente tradotto in italiano, perlomeno finché si parla di testi a schermo e menu. Fortunatamente, le voci, sia durante i filmati, sia all'interno delle battaglie, sono rimaste in inglese o (ancora meglio) in giapponese.

DICONO che sia morto o, nella migliore delle ipotesi, moribondo: analisti, addetti, esperti e "attori" del settore giocano a turno per pugnalare il mercato PC. Da anni, oltretutto.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Si sostiene, con una punta di acida ironia, che i personal computer siano ormai "buoni" per *World of Warcraft* e *The Sims*. Poi, magari, c'è il solito FPS che arriva e porta a casa il suo bel risultato al botteghino, oppure l'ennesimo *Total War* (o chi per esso) cui non si può dire nulla. Attorno, si afferma, è un cimitero, un esercito di morti viventi che non sa dove sbattere la testa, se non contro Top Ten sempre più avare di soddisfazioni. Perché si parla continuamente di vendite, di numeri, di previsioni, guadagni netti, valore delle azioni e via discorrendo.

Che il mercato PC sia più florido di quanto non lascino intendere i risultati al termine degli anni fiscali e nelle ricerche di settore, invece, è sotto gli occhi di chiunque abbia accesso non solo ai negozi "normali", ma soprattutto all'attivo mondo della Grande Rete, alla distribuzione digitale e via di questo passo. I numeri, però, contano: anche se non fanno poesia, riempiono il serbatoio delle fuoriserie dei dirigenti di Electronic Arts, Activision Blizzard, Sega e compagnia danzante. Senza benzina non ci si muove e non si vanno a leccare le buste paga destinate a chi i giochi per PC deve farli.

Capcom, evidentemente, nel mercato PC un po' ci crede. Altrimenti, non avrebbe annunciato anche per Windows i vari *Dead Rising 2* e *Lost Planet 2*, così come non avrebbe portato nei negozi *Devil May Cry 4* lo scorso anno. Certo, è una convinzione che è facile supportare, anche con un po' di faccia tosta: convertire oggi un gioco da console a PC è più facile di quanto non lo sia mai stato in passato. Perché Xbox 360 e PlayStation 3 sono dei PC travestiti e lo sviluppo, in origine, avviene proprio sui tanto vituperati personal computer. Sarà quel che sarà, ma è vero che *Street Fighter IV* è qui, a pochi mesi dal debutto nel mondo console e con nemmeno mezzo pixel in meno. Anzi, con qualcosa di più.

> "Il sistema di gioco è snello, divertente ed efficace"

Ora è importante schierarsi: state con quelli che dicono che i videogiochi di fronte a una tastiera e a un mouse sono pochi e sempre gli stessi, oppure con gente come Capcom? Se siete d'accordo con quelli di Osaka e avete un interesse per i picchiaduro, allora mettete già in conto l'acquisto di *Street Fighter IV*. Concedeteci qualche minuto di pazienza e vi spieghiamo perché.

Motivo numero uno: *Street Fighter IV* è di un'intelligenza cristallina. Un progetto nato da una base solida, da necessità reali che, oltretutto, si allineano alla perfezione anche al mondo PC di cui sopra. Perché a essersi dimenticati di *Street Fighter* non erano solo i lettori di GMC, ma anche quelli che adorano

ICONE E TITOLI

Per personalizzare il proprio profilo giocatore all'interno di _Street Fighter IV_ si possono utilizzare icone e titoli. Inizialmente, non ce n'è nemmeno uno disponibile, ma è sufficiente iniziare ad affrontare qualche combattimento online, oppure dedicarsi alla Pratica o alle modalità Survival e Time Attack, per sbloccarne un gran numero.

PER GENTE SERIA

Se non vi accontentate di essere dei buoni giocatori di *Street Fighter IV*, ma volete puntare alle vette, alle combo da YouTube e sfidare direttamente gli "espertoni", allora dovete prendere in considerazione l'idea di utilizzare un gamepad MadCatz. L'etichetta americana ha stipulato un accordo con Capcom per la realizzazione di periferiche marchiate *Street Fighter IV* e Capcom, da parte sua, offre un pacchetto "gioco + gamepad" per 60 dollari (circa 45 euro). Purtroppo, l'offerta non è disponibile nei negozi europei, quindi dovrete rifarvi sui rivenditori online. Se, invece, puntate a qualcosa di ancora più serio, la scelta è un bell'arcade stick per professionisti. Per PC ne esistono molti. Noi vi consigliamo il fighting stick di Hori per Xbox 360, quindi compatibile attraverso la semplice connessione USB. Va benissimo anche quello marchiato *Soul Calibur IV* rappresentato nell'immagine.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Il motore grafico di *Street Fighter* non è chiamato a muovere quantità mostruose di poligoni, né ad animare sconfinati mondi, ma non può concedersi un'incertezza. Basta un calo anche impercettibile del frame rate per non far rovinare un'altrimenti perfetta combo. Fortunatamente, la fluidità è garantita anche su macchine piuttosto anziane: un veloce single core, abbinato a una Radeon HD 2600 è quanto basta per avere 60 FPS fissi a 1330x768, naturalmente senza AntiAliasing. Per salire di risoluzione e attivare l'AA, è consigliabile dotarsi di un dual core e di una scheda video più recente.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600

OCCHIALI DELL'AMORE

Solo per questa versione Windows di *Street Fighter IV*, Capcom ha pensato a dei filtri grafici per modificare l'aspetto del gioco. Entrando nel menu delle opzioni è consentito scegliere se visualizzare il gioco sfruttando tre filtri che, come può succedere quando si lavora nel mondo della grafica digitale (Photoshop e compagnia), agiscono sull'aspetto delle texture e non solo. Ecco un esempio delle tre possibilità:

L'effetto inchiostro accentua i "bordi" dei modelli poligonali, accentuando uno stile già esistente nel gioco.

Il filtro Watercolor rende più delicati i colori, anche se l'effetto non è particolarmente riuscito.

L'ultima opzione permette di evidenziare le differenze delle tonalità di colore ed è stravagante, ma riuscita.

Dhalsim non ha perso la sua predisposizione al fuoco, anche se sembra leggermente più reattivo che in passato.

Le barre blu "Ex" possono essere utilizzate per potenziare mosse "normali" come Hadouken e Shoryuken.

CON IL PAD XBOX 360

Non tutti vogliono sborsare soldi anche per un gamepad MadCatz o un arcade stick, ed è giusto così. Come funziona *Street Fighter IV* con il gamepad di Xbox 360, ormai comune anche tra i giocatori PC? Bene e male. Bene, nel senso che, se non avete grosse pretese, potete giocare senza particolari problemi; male se, invece, puntate a diventare dei campioni degni di nota. In questo caso, una certa legnosità della croce digitale (e soprattutto della rilevazione delle diagonali) rende l'esecuzione di alcune super mosse meno affidabile di quanto ci si aspetterebbe.

passare la vita abbracciati a una console. Troppo vecchio, sempre uguale a se stesso e diverso da quello che giocavamo in sala giochi tre secoli fa, arricchito solo da un velo di malinconia e un sacchetto formato famiglia di naftalina: *Street Fighter* è stato tutto questo per oltre dieci anni.

Intanto ci rimetteva il favore del pubblico, perdeva posti e riflettori nel mondo dell'editoria specializzata; figurarsi se non poteva andare peggio nel caso dei giocatori PC, che con i picchiaduro non hanno mai avuto grande fortuna (di conversioni ignobili è pieno Wikipedia). Proprio da qui sono partiti i ragazzi di Capcom responsabili della creazione e dello sviluppo di *Street Fighter IV*. Il nuovo episodio avrebbe dovuto essere spettacolare, ma non eccessivo; semplice e immediato, ma non semplicistico o povero; affascinante, ma non retrogrado. Insomma, *Street Fighter IV* avrebbe dovuto riguadagnarsi l'onore delle cronache e il proprio posto in paradiso, quasi del tutto da solo. Abbiamo scritto "quasi", perché quelli di Capcom non sono certo gli ultimi arrivati e sapevano come fare, di nuovo, breccia nel cuore di quelli che non sanno nemmeno che siano esistiti *Double Impact*, *3rd Strike* e *Zero Upper* (se vi paiono tutti nomi da wrestler sfortunati, abbiamo colto perfettamente nel segno). Bisognava ripartire da *Street Fighter II* e così hanno fatto.

Motivo numero due: i combattenti. In *Street Fighter IV* fanno la propria comparsa la bellezza di venticinque picchiatori, pronti a darsele di santa ragione. Tra questi ci sono tutti e dodici i world warrior originali, quelli di *Street Fighter II*. Senza "se" e senza "ma": tutti, punto e a capo. Non si discute. Se, quindi, ricordate con fanciullesco trasporto i pomeriggi passati a chiedersi come si potesse devastare di calci M. Bison con Dhalsim, rallegratevi: potrete trascorrerne altrettanti anche nell'Anno Domini 2009.

Certo, restano tredici "slot" da riempire, il che non è un problema quando c'è un'intera saga da cui attingere a piene mani: tornano nomi noti dell'edizione Super (Cammy e Fei Long), oppure i "soliti" cattivoni (Akuma), i comprimari di razza (Dan, Sakura, Gen, Rose) e sei nuove facce. Sono quelle dei quattro partecipanti realizzati appositamente per *Street Fighter IV* (C. Viper, Abel, Rufus, El Fuerte), accompagnate dal debutto "giocato" di Gouken e dal nuovo mega-boss Seth. "Quanti doppioni ci saranno?", vi

PRATICA E PERFEZIONE

Se volete aspirare alla perfezione, ma non sapete come fare, Capcom vi dà una mano. All'interno del gioco esiste un'opzione per fare pratica con tutte le mosse di ogni singolo personaggio. Non solo quelle speciali, ma anche i vari calci volanti, uppercut e via combattendo. E non è finita: si possono anche imparare combinazioni più o meno complicate. L'opzione Pratica è talmente completa, che riuscire a procedere nei suoi livelli più avanzati (quindi dedicati alle combo di cui sopra) non è propriamente cosa da poco. Sarebbe stato più utile, però, se il gioco fosse stato capace di presentare un filmato della mossa o della combinazione da effettuare prima di richiederla al giocatore, così da avere bene chiaro in mente il risultato da ricercare.

Durante le mosse Ultra, il gioco sfrutta ampiamente motion blur e altri effetti simili.

Crimson Viper ha appena scoperto che Sagat non si è guadagnato il ruolo di boss di *Street Fighter I* a caso.

Le Ultra Finish fanno sempre la loro figura. Passano gli anni, ma non loro.

I NUOVI COMBATTENTI

Probabilmente conoscete a menadito Ryu, Guile, Zangief e tutti i combattenti di *Street Fighter* della prima ora (o meglio, della seconda e giù di lì). Ma che dire dei quattro nuovi arrivati? Iniziamo col sottolineare che, in quasi tutti i casi, si tratta di personaggi che vanno a coprire posizioni "estreme". Abel, il grosso lottatore francese, è lento e impacciato, ma dopo giornate di dedizione potrete iniziare a intuirne le incredibili potenzialità, tutte fatte di combinazioni di prese. Al contrario, El Fuerte pare talmente veloce e leggero da non arrecare veri danni. Anche in questo caso, però, chi saprà sudare molto arriverà a sfruttarne le proiezioni volanti e le combo letali. Più equilibrati sia Rufus, sia C. Viper: il primo mette in mostra colpi veloci con una preponderanza per i calci, mentre la seconda è quanto di più vicino a un Ryu o un Guile possa esserci tra i nuovi quattro – pur se le mosse, quanto a gittata e velocità d'esecuzione, sono meno facili da comprendere in prima istanza.

CONTROFUOCO

Street Fighter IV **introduce un nuovo sistema di contromosse, denominato Focus Attack. Per attivarlo è sufficiente tenere premuti entrambi gli attacchi "medi" (calcio medio + pugno medio). In questo modo, il personaggio si concentrerà e, lasciando al momento opportuno, sarà possibile sferrare un attacco imparabile che stordirà l'avversario o parare un colpo e attaccare a propria volta (in questo caso, recuperando addirittura dell'energia). Il tutto è accompagnato da uno splendido effetto china. Solo diventando maestri del Focus Attack si possono affrontare i giocatori più esperti di *Street Fighter*.**

starete chiedendo, memori del passato dei picchiaduro a incontri. Pochi, quasi nessuno in realtà. Certo, Dan è la solita versione "idiota" di Ken e Ryu, ma è il personaggio-caricatura per eccellenza, quindi va bene così. Gli altri, invece, son tutti degni del massimo rispetto, ognuno ha i suoi punti deboli e qualcuno di sicuro è meno equilibrato di altri, ma gli stili di combattimento e le caratterizzazioni sono sufficientemente interessanti per provarli tutti più di una volta. Tranne Seth. Lui no. Lui è proprio il mostrone finale, senza arte né parte, che, più di una volta, ha contraddistinto gli *Street Fighter* meno fortunati. Non poteva andare proprio bene in tutti e venticinque i casi!

Motivo numero tre: il sistema di gioco è snello, divertente ed efficace. Per tentare di richiamare a sé i giocatori scappati a gambe levate quando hanno iniziato a moltiplicarsi i sistemi di combattimento, le barre da tenere sott'occhio e contro-contro mosse, Capcom ha raso quasi tutto al suolo. *Street Fighter IV* sembra un gioco tanto antico quanto immediato: ci sono fondamentalmente due barre da monitorare (quella dell'energia e quella per le mosse speciali) e nessun'altra selezione da effettuare prima di entrare nell'arena. Non si sceglie la velocità di gioco (che è impostata su un "lievemente più veloce di *Champion's Edition* e decisamente meno dei vari *Turbo*"), non si sceglie il tipo di barra per gli attacchi speciali. Semplice e facile. Ma non semplicistico, questo lo abbiamo già scritto. In realtà, *Street Fighter IV* ha praticamente tutto quello che

> "25 picchiatori, pronti a darsele di santa ragione"

anche gli appassionati vogliono: ci sono le contromosse che tramutano una difesa in un attacco, ci sono gli attacchi "breaker", ci sono i colpi imparabili e le combo più raffinate che possiate immaginare. Solo che sono ben nascoste: se volete mettervi di fronte a *SF IV* e giocarlo senza troppi discorsi, si può fare. Se intendete fare bella figura e mettere a frutto diciassette anni passati sull'argomento, liberissimi. A ognuno il suo e tutti contenti.

Motivo numero quattro: *Street Fighter IV* è una goduria da giocare online. Anche

La telecamera si "sgancia" dal suo asse solo durante gli attacchi Ultra, come scopre con dolore Blanka.

La mossa super ultra definitiva di Dhalsim? Un mega cerchio di fuoco lento e letale, ovvio.

SOPRAVVIVERE NEL TEMPO

Stanchi di affrontare la solita modalità Arcade? Avete finito tutte le prove dedicate alle mosse e alle combo? Non c'è nessuno online (difficile)? Allora potete dedicarvi alle modalità Survival e Time Attack. Niente di particolarmente nuovo, ma in entrambi i casi ve le godrete sapendo che state anche sbloccando titoli e icone. Il Survival chiede di affrontare il maggior numero di avversari con una sola barra d'energia, che viene ricaricata parzialmente al termine dell'incontro. In modo del tutto simile, il Time Attack prevede la battaglia con più nemici possibili sfruttando un tempo limite che va anche lui ricaricandosi solo marginalmente, al termine del match.

in questa edizione per PC, Capcom ha incluso tutte le modalità dedicate a Internet, appoggiandosi per l'occasione al servizio Games for Windows – LIVE di Microsoft.

Ciò significa che potete sfidare un amico, guadagnare punti per il vostro profilo giocatore, sfidare degli sconosciuti e magari (non ora, ma, si spera, in un prossimo futuro) scaricare contenuti aggiuntivi. Il tutto dovrebbe funzionare davvero bene, come su console. Non possiamo, purtroppo, darvene la certezza, perché al momento di redigere questa succosa recensione i server Capcom sono ancora lì che dormono. Certo è che, se funziona bene su console, non capiamo come potrebbero andare peggio le cose dalle nostre parti.

Motivo numero cinque: *Street Fighter IV* è uno spettacolo per gli occhi. Proprio così, anche con i suoi mondi praticamente bidimensionali (ci si muove, come nei vecchi *Street Fighter*, su due piani e non in profondità), ma tecnicamente tridimensionali.

I personaggi sono graziati da modelli poligonali splendidi, i colori sono caldi e morbidi, le animazioni da applauso, gli effetti visivi efficaci ma mai invadenti, e vi assicuriamo che lo abbiamo giocato senza alcun rallentamento (60 frame al secondo) anche su un hardware non propriamente da "Sistema ideale". Motivo numero sei: perché cinque motivi sono già più che sufficienti. Se poi aggiungete all'equazione la possibilità di acquistare il gioco insieme a un ottimo gamepad Mad Catz (ma solo online, come spieghiamo nel riquadro "Per gente seria"), la presenza di divertenti filtri grafici ("Occhiali dell'amore") e di altre modalità di gioco per approfondire la conoscenza di ogni combattente ("Pratica e perfezione") avrete un solo risultato. Che va oltre il "nove" scritto nell'ultima pagina di questa recensione e che, speriamo, andrà nelle casse di Capcom. Lei se lo merita e voi meritate *Street Fighter IV*.

Mattia Ravanelli

IN ALTERNATIVA...

Mortal Kombat 4, Dic 08, **8**
Il primo episodio tutto in 3D della serie Midway è tuttora godibile, per quanto sorpassato da pressoché tutti i più recenti esponenti del genere, assenti però dal mondo PC.

Super Street Fighter II Turbo
L'ultimo grande *Street Fighter* pubblicato per PC, oltre quattordici anni or sono! Per trovarlo dovrete infilarvi nei meandri di eBay e convincere Windows XP/Vista, ma ne vale ancora la pena.

info ■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Capcom** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.streetfighter.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM PS 3.0, 4,7 GB HD**
- Sis. Cons. **CPU Dual Core, 2 GB RAM, GeForce 8600/Radeon X1900**
- Multiplayer **Stesso PC, Internet (2 giocatori)**

Grande sistema di gioco
Splendida realizzazione grafica
Tanti personaggi e gioco online

Modalità pratica a volte troppo ostica
Qualche combattente meno equilibrato di altri
Per giocarlo al top serve un gamepad dedicato

Dopo anni, anzi secoli, di assenza, *Street Fighter* torna alla grande nel mondo dei personal computer. Lo fa con un'incarnazione bellissima da giocare quanto da vedere, grazie a una conversione perfetta e anche alle modalità online.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	PERSONAGGI	IMMEDIATEZZA
9	8	9	8	9	9

I nemici sono stupidi, e anche i compagni del protagonista non brillano per acume.

La grafica non è nemmeno lontanamente in linea con gli standard qualitativi attuali.

GENERE: AZIONE

DAMNATION

Un gioco condannato a essere lasciato sugli scaffali.

IN ITALIANO

Damnation viene distribuito nel nostro Paese interamente tradotto in italiano.

MULTIPLAYER

Damnation prevede una modalità cooperativa e una competitiva. Un'aggiunta gradita, per carità, ma che andando a poggiare su un sistema di gioco così disastroso, non può che riflettere la qualità dell'esperienza in singolo.

DUE RUOTE

Di tanto in tanto, capita di affrontare una sezione a bordo di moto futuristiche. Non sono disastrose come il resto del gioco, ma di certo non bastano a risollevare le sorti di *Damnation*.

DIETRO ogni videogioco per PC, bello o brutto che sia, c'è il lavoro di tante persone che ce l'hanno messa tutta, magari facendo mesi di straordinari e lottando quotidianamente contro i tanti problemi logistici che, per tradizione, accompagnano il mondo dello sviluppo.

Dispiace, quindi, quando ci si trova davanti a un titolo che, alla prova dei fatti, non ha speranze. *Damnation* è uno di questi. Nelle prime ore di gioco abbiamo segnato sul nostro taccuino decine di difetti, dei quali vi parleremo diffusamente nel resto della recensione. In quelle successive, invece, presi dallo sconforto, abbiamo smesso di annotare magagne e abbiamo investito il nostro tempo per trovare un pregio, anche uno solo, che giustificasse in qualche modo l'esistenza di *Damnation*. L'abbiamo cercato a lungo, sforzandoci di proseguire in una delle esperienze più inutili e noiose degli ultimi anni, e non abbiamo trovato niente.

Partiamo, innanzitutto, analizzando le mirabolanti promesse fatte dai comunicati stampa nei mesi passati: si parlava di un titolo che avrebbe fuso la frenesia degli FPS con le acrobazie dell'azione in terza persona, ribaltando i canoni degli sparatutto per proporre un sistema di gioco con un accento sulla verticalità nei livelli (forse la parola più modaiola del 2009 videoludico). L'idea è bella, davvero, ma purtroppo è molto lontana dalla realtà. *Damnation* è una specie di *Tomb Raider*, che più che rivoluzionare un genere ripropone concetti vecchi e mal realizzati, condendoli con una blanda trama che tenta disperatamente di guadagnarsi l'etichetta di steampunk (altra parola modaiola, usata ancora una volta a sproposito).

Vedremo il nostro eroe in terza persona, e passeremo buona parte del nostro tempo a sparare e a saltare in giro per i livelli, prendendoci qualche pausa solo per guardare scene d'intermezzo noiose e pretenziose. Peccato, però, che usare le armi sembri una perdita di tempo: non si capisce quasi quando si sta colpendo un nemico, anche se si sta usando un potente fucile da cecchino. I proiettili mancano di fisicità, e le reazioni degli avversari sono ridotte a zero, tanto che dovrete letteralmente aspettare di vederli morire per osservare qualche conseguenza delle vostre azioni. E a volte non muoiono, magari perché, anche se non sembra, sono protetti da un pezzetto di muro invisibile che spunta dallo steccato dietro al quale si stanno riparando.

> "Usare le armi sembra una perdita di tempo"

Quando un gioco punta sugli scontri a fuoco, il primo requisito è che siano quanto meno divertenti o, se non altro, realizzati in maniera decorosa. Sotto questo punto di vista, *Damnation* è un fallimento senza precedenti, perché unisce delle armi poco soddisfacenti a un sistema di rilevazione delle collisioni mezzo rotto, aggravato dalla totale assenza di un riscontro visivo dei propri proiettili, che sembrano essere fatti di marzapane, e da una "stupidità artificiale" senza frontiere. Ci si può avvicinare ai soldati avversari sparando rumorosamente verso l'altro, e prenderli senza fatica alle spalle. Il bello è che si può restare lì per qualche minuto, senza fare niente, e questi non noteranno la presenza del nostro eroe.
Il secondo "punto forte" di *Damnation* è la parte dedicata all'esplorazione dei livelli, da effettuare a suon di acrobazie come in un episodio di *Prince of Persia*. Dimenticate la millantata giocabilità sviluppata in verticale e rimpiazzatela semplicemente con dei livelli piuttosto grandi, ma caotici e pieni di errori di design. Muoversi al loro interno è una fatica, più che un piacere, resa ancor meno

L'ambientazione steampunk è, in realtà, piuttosto anonima e insipida.

VISIONE SPETTRALE

Concentrandosi, il protagonista riesce a vedere gli spiriti con gli occhi della mente, identificando i nemici anche se sono nascosti dietro alle pareti. In questi momenti, è consentito anche guarire a distanza i propri compagni caduti, risparmiando tempo ed evitando di correre inutili rischi. L'effetto grafico che accompagna la visione spettrale è brutto da vedere, e spesso porta con sé alcuni buffi bug.

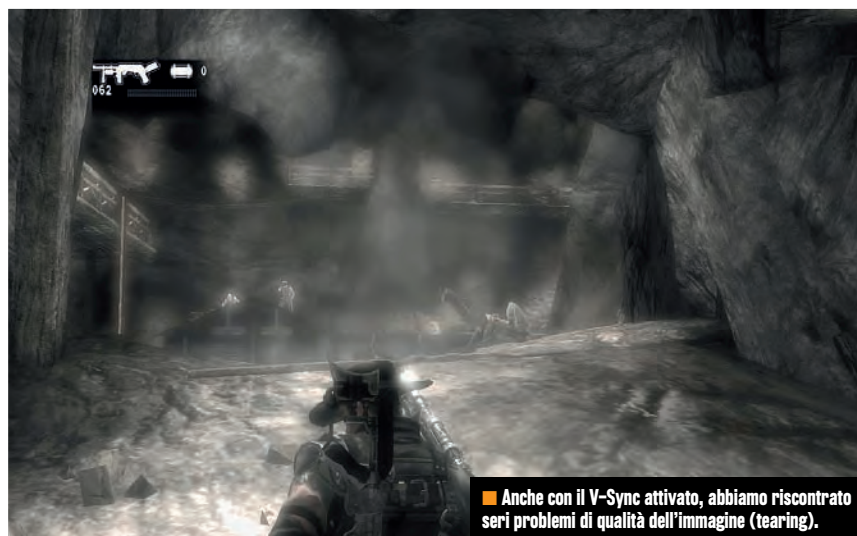
ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Come abbiamo detto nella recensione, la grafica di *Damnation* non fa gridare al miracolo, tutt'altro. Fortunatamente, però, questo gioco non vi farà imprecare a causa di cali nel frame rate. *Damnation* gira sempre fluido, anche su configurazioni di fascia media (CPU quad core Q6600, 2 GB RAM, GeForce 8800 GT), inchiodato ai 60 FPS, pur se spinto a risoluzioni molto elevate, anche oltre i 1280. Sarà pure una delusione come gioco e come sparatutto, ma almeno potrete spingerlo a risoluzioni Full HD e oltre, senza temere rallentamenti.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600

■ L'esplorazione dei livelli è piuttosto acrobatica, ma le animazioni non sono all'altezza della situazione.

CHECKPOINT
Il sistema di salvataggi è affidato a una serie di checkpoint, sistemati a una distanza sensata l'uno dall'altro. Del resto, il livello di difficoltà è abbastanza basso da impedire di morire spesso.

■ Anche con il V-Sync attivato, abbiamo riscontrato seri problemi di qualità dell'immagine (tearing).

DISASTRI AUDIO
Il comparto sonoro di *Damnation* è disastroso. Gli effetti sonori danno fastidio dopo cinque minuti, e il parlato non tiene conto della distanza tra i personaggi. Sentirete le parole del vostro compare come se fosse al vostro fianco, anche se è dall'altra parte del livello.

appetibile dalle squallide animazioni del protagonista e dei suoi compari. Bisogna saltare sui muri, ma la rilevazione delle collisioni è scadente e impedisce di riuscirci a ogni tentativo. Come se non bastasse, i movimenti sono terribilmente legnosi, pertanto le acrobazie da compiere hanno un che di meccanico e robotico, che ricorda costantemente che si è alle prese con un videogioco (uno brutto) e che impedisce di perdersi anche solo per un minuto nello stupore della finzione.

La ciliegina sulla torta sono le azioni contestuali, ossia quelle da eseguire in prossimità di determinati oggetti, come per esempio le leve. Per avere qualche speranza di portarle a termine, ci si deve piazzare in un punto ben preciso e arbitrario, che rende l'attivazione una pratica fastidiosa e rischiosa, specie se in combattimento. E la grafica? La grafica sembra tratta direttamente da un titolo per PlayStation 2 (due, non tre), e avrebbe fatto brutta figura anche cinque anni fa. Texture di bassa qualità, compenetrazioni tra solidi, ambientazioni squadrate, luci e ombre poco realistiche, peggiorate da scelte cromatiche che vanno dal marrone chiaro al marrone scuro. Dulcis in fundo, la famosa trama steampunk, in realtà, è una soporifera accozzaglia di luoghi comuni, che mescola indiani d'America, West, robottoni e misteriosi sieri iniettati nei soldati, il tutto in un originale passato alternativo.

Potremmo proseguire con l'elenco di cosa non va in *Damnation*, ma non lo faremo. Anche voi potreste ignorare questa recensione. Non fatelo.

Fabio Bortolotti

IN ALTERNATIVA...

Tomb Raider Anniversary,
Lug 07, **8**
Azione ed esplorazione in 3D, ma con tutto lo stile di Lara. GMC lo ha allegato all'edizione DVD di giugno.

Gears of War,
Nat 07, **8½**
Lo sparatutto in terza persona che *Damnation* ha cercato di imitare.

info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Blue Omega Entertainment** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.damnationthegame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 8 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

■ Le sezioni in moto non sono disastrose
■ È abbastanza semplice
■ Livelli piuttosto grandi

■ Grafica preistorica
■ Giocabilità da dimenticare
■ Intelligenza Artificiale sballata

Una raccolta di dozzinali errori di game design accompagnata da una lunga serie di pochezze tecniche. *Damnation* stufa in pochi minuti e rivela dal primo secondo la sua scarsa qualità. Sconsigliato.

4

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
5	4	5	3	4	5

■ Uno dei nostri primi incarichi è trafugare un'arma da una base dell'Enclave.

■ L'espansione aggiunge una nuova grande base aerea militare dell'Enclave.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

FALLOUT 3: BROKEN STEEL

La terza espansione di *Fallout 3* ci permette di continuare all'infinito le nostre avventure post-nucleari.

IN ITALIANO

Come il gioco base e le altre espansioni, anche *Broken Steel* è completamente tradotto e doppiato in italiano. Il sistema Games for Windows Live scarica automaticamente la versione della stessa lingua del sistema operativo installato sul computer (non del gioco originale!); l'espansione in italiano funziona anche con il gioco base in inglese, e viceversa.

FINO a questo momento Bethesda ha scelto, come strategia per l'ampliamento del suo colossale titolo di punta *Fallout 3*, la pubblicazione di piccole espansioni scaricabili a pagamento dalla rete.

Se le prime due, intitolate *Operation Anchorage* e *The Pitt*, si sono limitate a introdurre nuove missioni affrontabili in qualunque momento e collocate in territori circoscritti, l'espansione che ora analizzeremo si pone obiettivi ben più ambiziosi. Con *Broken Steel*, infatti, Bethesda ha voluto venire incontro alla richiesta forse più pressante fatta dalla comunità di appassionati: quella di poter continuare a giocare anche dopo la conclusione della trama principale.

Questo nuovo pacchetto, quindi, interviene con decisione sui contenuti del gioco base, mutando la fase finale del medesimo e innestando al suo interno varie missioni secondarie che possono essere seguite sia nel corso della vicenda originale sia nel corso dei nuovi eventi che si sviluppano al termine della stessa.

A tutto questo si aggiunge, necessario coronamento di tanta ambizione, la possibilità di far crescere notevolmente la potenza del personaggio principale, facendogli guadagnare ben dieci livelli in più rispetto a quelli del gioco originale: il livello massimo raggiungibile, infatti, è ora il trentesimo anziché il ventesimo.

Andiamo con ordine e vediamo anzitutto attorno a cosa ruotano le nuove vicende collocate al termine della trama principale, cercando di evitare di rivelare troppi retroscena a chi magari deve ancora concluderla. La circostanza che nel gioco base chiude in maniera definitiva l'eroica vicenda del protagonista è stata leggermente modificata; tramortito dagli eventi, il nostro alter ego si risveglia due settimane dopo nella Cittadella, la base della Confraternita d'Acciaio, scoprendo che, nonostante l'ottimo risultato ottenuto grazie ai suoi sforzi nel tentativo di creare un valido sistema di purificazione dell'acqua per i sopravvissuti nella Devastazione, le tensioni tra i diversi gruppi di potere continuano a dominare il campo.

Da un lato c'è appunto la Confraternita d'Acciaio, già alleata dell'eroe durante il gioco base, fazione interessata principalmente al recupero e alla conservazione delle tecnologie del passato; dall'altro c'è l'Enclave, che

> **"Il livello massimo raggiungibile è ora il trentesimo"**

riunisce i resti del governo statunitense, ormai allo sbando a causa dell'assenza di un capo carismatico. La trama principale di *Broken Steel* consiste in una serie di missioni di infiltrazione nelle ultime basi dell'Enclave, così da risolvere questo scontro una volta per tutte: inizialmente si tratta di raggiungere luoghi già presenti nella mappa del gioco base ma modificati dall'espansione, mentre l'ultima parte è ambientata in una immensa base aerea militare del tutto nuova, raggiungibile tramite una metropolitana ubicata nei pressi delle rovine della Casa Bianca. A uno sguardo superficiale, sembra che i giochi siano già stati fatti e che si tratti semplicemente di tirare l'ultima volata

PANORAMI FAMILIARI

Forse il principale difetto di *Broken Steel* è che, a differenza delle altre espansioni, non ha una ambientazione specifica; quindi, non ci sono nuovi paesaggi e nuove atmosfere ma la consueta desolazione della Devastazione post-nucleare. Ne guadagna la coerenza dell'insieme, ma forse ne perde la voglia di novità del giocatore veterano.

ACQUISTO E INSTALLAZIONE

Come per le due espansioni precedenti, anche per *Broken Steel* Bethesda si appoggia al sistema di acquisto digitale Games for Windows Live, che attiverà i nuovi contenuti solo in presenza di una connessione alla rete. E' possibile però evitare questo fastidio semplicemente cercando nel disco fisso, dopo l'acquisto e il download, i file relativi all'espansione (un .esm e due .bsa, che su Vista si trovano in C:\Users\User Name\AppData\Local\Microsoft\XLive\DLC), che andranno copiati nella cartella Data presente nella directory principale del gioco. Dopodiché è sufficiente selezionare l'esm dell'espansione nel menu di lancio: a questo punto il nuovo materiale sarà disponibile anche in modalità offline. Il modo migliore per accedere direttamente ai contenuti dell'espansione è selezionare un salvataggio effettuato nell'ultima fase della campagna principale, meglio se poco prima del finale.

Il sistema di combattimento VATS continua a dare soddisfazioni.

La conclusione è un poderoso bombardamento esplosivo!

ARMI ED ESPLOSIONI COREOGRAFICHE

Nell'ultima parte di *Broken Steel*, il nostro personaggio può accedere al nuovo cannone Tesla, che infligge ai nemici temibili scosse elettriche capaci di eliminarli in brevissimo tempo. Purtroppo, il cannone ha le sue controindicazioni: è possibile caricarlo con un solo colpo, cosa che lo rende poco consigliabile per le battaglie contro numerosi nemici; inoltre, può essere riparato solo con altri esemplari identici e nel gioco ce ne sono pochissimi. Molti soldati dell'Enclave, poi, sono armati con un incredibile lanciafiamme a distanza, che spara proiettili infuocati capaci non solo di ferire gravemente il bersaglio (cioè, il più delle volte, il nostro alter ego) ma anche di distruggere l'ambiente circostante. Più in generale, tutta l'espansione è basata su armi di grandi dimensioni, causa di esplosioni di grande effetto. La stessa trama si conclude con il bombardamento di una grande installazione, con effetti anche più suggestivi di quelli causati dall'esplosione di Megaton nel gioco originale.

Gli hangar della base aerea sono colmi di nemici.

CHI NON MUORE SI RIVEDE

Broken Steel **rimette in pista molti personaggi del gioco base, talvolta trovando per loro nuovi e inediti ruoli. Rivedremo Sarah Lyons, prode guerriero della Confraternita, nostra compagna di sventure nelle fasi più importanti della campagna originale. Potremo portare ancora con noi il super-mutante "buono" Fawkes, sfruttando per bene la sua resistenza alle radiazioni. Rivedremo, soprattutto, l'enorme robot Liberty Prime, con le sue imperdibili grida di battaglia contro i comunisti cinesi.**

QUANTO DURA?

La trama principale di *Broken Steel* ha una durata di circa sei/sette ore, se viene affrontata con decisione e senza la minima deviazione dal percorso. I nemici da affrontare sono molto resistenti, quindi è necessario avere un personaggio di livello alto; chi nel gioco base ha seguito solamente la missione principale si troverà svantaggiato, e dovrà probabilmente dedicarsi a un po' di allenamento.

verso la vittoria della Confraternita, ossia dei "buoni": in realtà non è esattamente così.

Anzitutto, come già sa chi ha sperimentato il gioco originale e magari anche i suoi capitoli precedenti, la Confraternita non è certo immune da lati oscuri e inquietanti: anche se il capo del distaccamento di Washington D. C. è pacato e lungimirante, si tratta pur sempre di una fazione che mette la tutela della tecnologia al di sopra della tutela dell'uomo. Inoltre, nella fase finale di *Broken Steel* avremo la possibilità di effettuare una scelta drastica, capace di capovolgere completamente la situazione "decapitando" la Confraternita e dando nuova linfa all'Enclave: purtroppo, questa scelta drastica non ha le conseguenze che ci si aspetterebbe e si configura soprattutto come una buona occasione interpretativa, delineata magari in preparazione per altri contenuti futuri. *Broken Steel*, comunque, aggiunge anche nuove missioni secondarie, talvolta del tutto slegate dalla guerra tra la Confraternita e l'Enclave, tutte ambientate in vecchie locazioni (l'Inferno, Rivet City, il Progetto Purezza), che sarà certamente piacevole visitare di nuovo.

L'altra grande novità dell'espansione è, come già detto, l'aumento del numero di livelli ottenibili dal personaggio principale: chi si lamentava del fatto che l'eroe raggiungeva il livello massimo già a metà avventura, avrà pane per i suoi denti. Ai nuovi livelli si accompagnano nuovi perk, alcuni davvero curiosi: uno, per esempio, consente di riportare in vita il cane Dogmeat, fido compagno del giocatore, in caso sia stato ucciso da un nemico. Ci sono anche nuove armi, tra cui un poderoso cannone in grado di infliggere danni prolungati e capace di eliminare gran parte dei nemici con un solo colpo, ma anche un nuovo lanciafiamme che spara proiettili infuocati sulla lunga distanza.

Tutto sommato, sul piatto c'è davvero parecchio, soprattutto se teniamo conto che *Broken Steel* viene venduto allo stesso prezzo (contenuto) delle altre due precedenti espansioni, pure meno ricche e ambiziose. Se avete amato *Fallout 3* non c'è nessun vero motivo per non appropriarsene, anche solo per accedere alle nuove missioni secondarie e ai nuovi livelli.

Mosè Viero

IN ALTERNATIVA...

Fallout 3: The Pitt, Mag 09, 7 ½
La precedente mini-espansione del capolavoro Bethesda non interviene sul gioco originale, ma vi aggiunge una vicenda piena di spunti interessanti.

Mass Effect, Ago 08, 9
Il GdR fantascientifico di Bioware ha un sistema di combattimento maggiormente action rispetto a *Fallout 3*, ma la sua magnifica trama può soddisfare anche i palati più fini.

info ■ Casa **Bethesda** ■ Sviluppatore **Bethesda** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **800 MS Point (circa € 9)** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://www.gamesforwindows.com/en-US/Live/Pages/fallout3brokensteel.aspx**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 1 GB HD, *Fallout 3***
- Sistema Consigliato **CPU 3,0 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- **Perfettamente integrato nel gioco originale**
- **Grande quantità di contenuti aggiuntivi**
- **Ottimo rapporto qualità/prezzo**

- **Nessuna nuova ambientazione**
- **La scelta finale non ha conseguenze rimarchevoli**
- **Trama principale non molto lunga**

Broken Steel **è l'espansione per *Fallout 3* che tutti gli appassionati hanno sempre sognato: nuove missioni, nuovi livelli e la possibilità di continuare a giocare anche dopo il finale. Consigliatissima, nonostante qualche piccola imperfezione.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	8	9	7	7	9

Pur avendo sempre dei compagni di squadra, sarà impossibile impartire loro degli ordini, e bisognerà limitarsi a sperare che agiscano in maniera intelligente.

Le scene d'intermezzo, realizzate col motore di gioco, sono piuttosto curate.

GENERE: SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

TERMINATOR SALVATION

Skynet non è stato fermato e ora è il momento di guidare la resistenza contro le macchine.

IN ITALIANO

Terminator Salvation **è stato tradotto in italiano per quanto riguarda i testi, sottotitoli inclusi. Le voci, invece, rimangono in lingua inglese.**

GRIN è uno studio di sviluppo con sede a Stoccolma che, negli ultimi anni, ci ha deliziato con alcuni giochi veramente interessanti, quali i due *Ghost Recon Advanced Warfighter*.

Fra le sue più recenti produzioni ricordiamo anche *Wanted: Weapons of Fate*, una licenza cinematografica non sfruttata a pieno (abbiamo recensito il gioco su GMC di maggio e ha meritato **6,5**), e questo *Terminator Salvation*. Iniziamo col dire che l'ultimo "Terminator" si stacca in maniera definitiva da quelli precedenti: se le prime tre pellicole si concentravano sul "passato", quindi sulle vicende di Sarah e John Connor prima dell'invasione delle macchine, "Salvation" è ambientato nel futuro in cui Skynet ha preso potere. Anche il gioco segue questi sviluppi, però non vuole riprendere in maniera puntigliosa gli eventi narrati nel film: della pellicola condivide l'ambientazione, ma quanto narrato nel gioco accade un paio di anni prima, mostrando come John Connor diventa il capo della resistenza.

Terminator Salvation è uno sparatutto in terza persona, ed è evidentemente ispirato ai migliori titoli usciti negli ultimi anni, soprattutto per Xbox 360. Il concetto di "stanze" da ripulire prima di passare oltre, per esempio, è palesemente influenzato da *Halo*, esattamente come la possibilità di portare con sé solamente due tipi di armi, oltre alle granate. Bisogna citare il capolavoro di Bungie anche per capire a cosa ha guardato GRIN al fine di proporre il concetto di team: come in *Halo*, anche in *Salvation* sarete raramente da soli, avendo sempre di fianco alcuni compagni di squadra che cercheranno di aiutarvi nella missione. Compagni che, purtroppo, non potrete comandare in alcun modo: loro seguiranno le istruzioni preimpostate dai programmatori, e a voi toccherà fare il resto. La seconda fonte d'ispirazione, invece, è l'eccellente *Gears of War*, del quale viene ripreso quel famoso sistema di copertura che, negli ultimi anni, ha rivoluzionato il concetto di sparatutto, e che vi obbligherà a saltare da un punto all'altro della mappa per riuscire a eliminare i nemici più ostici senza esporvi al loro fuoco.

In linea teorica, tutto sembra ottimo: ci sono solidi spunti per quanto concerne lo stile di gioco, il mondo di Terminator è abbastanza affascinante e, osservando le immagini in queste pagine, vedrete che *Salvation* conta anche su un discreto

"È ispirato ai migliori titoli usciti negli ultimi anni"

motore grafico. In realtà, bastano 10 minuti per aver visto tutto quello che questo titolo può offrire. I nemici sono sempre uguali, sia come aspetto, sia quanto a (scarsa) intelligenza, mentre i compagni d'avventura sembrano un gruppo di inetti, considerando che lasceranno praticamente tutto nelle mani del giocatore: solo raramente eliminano qualche avversario e, nella maggior parte delle situazioni, lo possono al massimo tenere occupato.

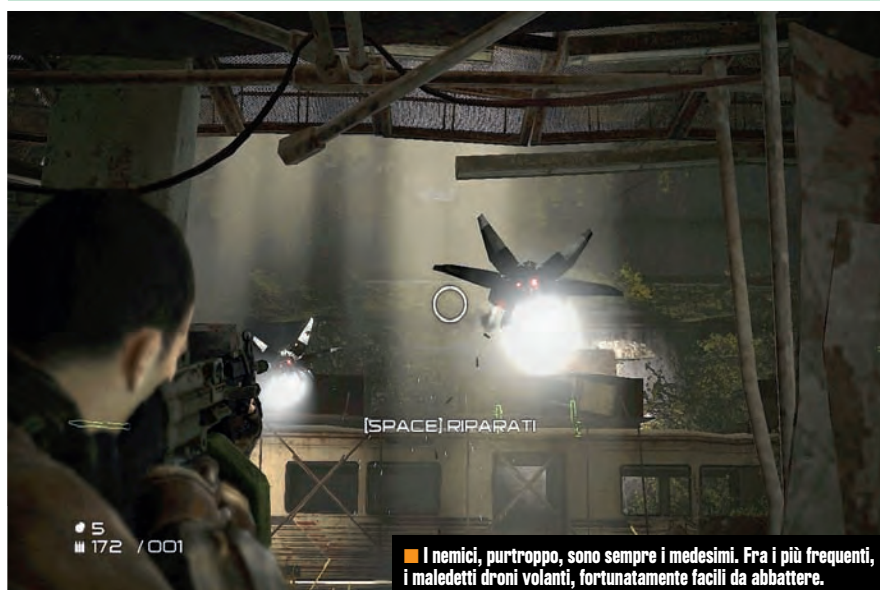
Gli alleati saranno fondamentali per distrarre i nemici corazzati, così da consentirvi di muovervi di soppiatto per prenderli alle spalle, dove sono vulnerabili. Per il resto, risulteranno decisamente inutili. Inutili come l'implementazione delle sole due armi. Se, in *Halo*, lo scegliere di quali strumenti d'offesa dotarsi obbligava a particolari scelte strategiche, in *Salvation* non avrete questo problema, dal momento che le armi, pur differenti, sono molto simili quanto a danni arrecati, e gli avversari tendono a essere vulnerabili a tutte, e non a qualcuna in particolare.

Terminator Salvation, diciamocelo, è noioso e mal realizzato. Non dal punto di vista tecnico, dove si difende, ma da quello delle idee. Ce ne sono anche di intelligenti, ma sono implementate malissimo, principalmente a causa della

Alcuni effetti di postproduzione non sono affatto male, sebbene non ci sia da aspettarsi dei miracoli.

LE MACCHINE DEL FUTURO

Nelle tante pellicole di "Terminator", siamo stati abituati a pensare alle macchine come a dei mostri intelligentissimi e duri a morire. *Terminator Salvation*, di contro, mostra una realtà differente: le macchine non è che abbiano creato questa gran varietà di mostri – alla fine, si limitano a 3 o 4 differenti tipi di avversario. Ciò che stupisce di più è la loro stupidità: se nel futuro hanno dominato l'umanità, probabilmente è solo a causa dell'esagerato istupidimento delle persone. Ciò che più ci ha stupito, però, è che di Terminator (siano T-600, T-800 o altri modelli), se ne vedono veramente pochi in giro.

Queste macchine sono fra le più ostiche, dal momento che dovrete attaccarle da dietro, mentre saranno distratte. A meno di avere un lanciarazzi.

I nemici, purtroppo, sono sempre i medesimi. Fra i più frequenti, i maledetti droni volanti, fortunatamente facili da abbattere.

UN ACCENNO ALLA TRAMA

Nonostante Connor sapesse già da bambino che avrebbe guidato la resistenza, grazie alla visita del T1000 che cambiò la sua infanzia (parliamo di "Terminator 2"), in *Salvation* John non è ancora il capo, ma semplicemente uno dei tanti ribelli che lottano contro le macchine. L'azione si svolge prima degli eventi narrati nella pellicola attualmente nelle sale, e racconta di come il giovane si è fatto strada conquistando la fiducia dei suoi compagni grazie al suo coraggio nelle battaglie contro i robot.

IL FUTURO DURA POCO

Lo sviluppatore GRIN, apparentemente, ha deciso che i suoi giochi devono durare poco. Se i due *Ghost Recon Advanced Warfighter* garantivano parecchie ore di sano divertimento, la musica è cambiata con i recenti titoli pubblicati da Warner. La longevità di *Wanted: Weapons of Fate* e di *Terminator Salvation* è, infatti, ai minimi storici: se proprio non sapete coordinare i movimenti, *Salvation* potrà durarvi un weekend. Un giocatore di media capacità, invece, non ci metterà più di un pomeriggio. Sempre che non si stufi prima...

I.A. deficitaria. La struttura dei livelli è interessante, ma per come è impostato il gioco, procederete per inerzia, senza mai trovarvi di fronte a situazioni particolarmente esaltanti. Anche i momenti che dovrebbero aver maggiore impatto sono narrati in maniera tanto piatta, da risultare completamente privi di mordente.

Si potrebbe sperare nel multiplayer per un miracolo, ma purtroppo non è presente una modalità deathmatch. L'unica opzione per giocare insieme agli amici è la campagna in cooperativa, che soffre ancor di più per via dei limiti dell'Intelligenza Artificiale. Se da soli finire *Salvation* sarà facile, in compagnia di un amico potrete anche tentare di arrivare alla sequenza finale completamente bendati.

Per *Terminator Salvation* si può giungere alle medesime conclusioni cui eravamo arrivati con *Wanted – Weapons of Fate*: è un gioco potenzialmente intrigante, ma realizzato in maniera tanto piatta e banale da renderlo noioso e poco stimolante. Un prodotto realizzato evidentemente di fretta, sfruttando un discreto motore grafico, ma non concentrando minimamente l'attenzione sui dettagli fondamentali relativi alla giocabilità. GRIN sa fare di meglio, come ha dimostrato con *Ghost Recon Advanced Warfighter*: vogliamo augurarci che gli scivoloni degli ultimi titoli siano dovuti al poco tempo a disposizione per completare i progetti senza perdere il traino delle pellicole.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Half-Life 2, Nov 07, **9**
Se vi piacciono gli sparatutto, *HL 2* e i suoi episodi rimangono ancora il meglio in quanto a trama, giocabilità e qualità grafica.

Gears of War, Nat 07, **8 ½**
È uno dei migliori sparatutto basati sul sistema di copertura.

info ■ Casa **Warner Bros Interactive** ■ Sviluppatore **GRIN** ■ Distributore **Cidiverte** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.terminatorsalvationthegame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Stesso PC**

- Buona l'idea delle coperture
- Terminator è sempre Terminator
- Finisce presto

- I.A. decisamente sottotono
- Livelli e nemici poco vari
- Multiplayer solo Co-op e single player breve

Un'altra licenza cinematografica sprecata: idee molto interessanti sperperate, per un titolo caratterizzato da livelli mal realizzati, un ritmo zoppicante e una Intelligenza Artificiale quasi inesistente. Per fortuna, dura poco.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	VARIETÀ	LIVELLI
7	7	6	5	5	5

5 ½

I briefing all'inizio delle missioni non saranno mai particolarmente esplicativi.

Violette in coma ripercorre la sua carriera da spia.

GENERE: GIOCO STEALTH

VELVET ASSASSIN

Una bella figliola si muove furtiva tra ombre e nazisti!

IN ITALIANO

Il gioco da noi provato era interamente in inglese, ma Halifax distribuirà *Velvet Assassin* con sottotitoli in italiano. I dialoghi, invece, resteranno nella lingua d'Albione.

REPLAY TEDESCO

Fondata nel 2002 ad Amburgo, Replay Studios è una giovane software house con all'attivo una lista giochi ancora piuttosto ridotta. Prima della pubblicazione di *Velvet Assassin*, il team tedesco era noto soprattutto per *Crashday*, gioco di auto arcade dedicato agli incidenti più pazzi.

LA schiera di eroine da videogioco si arricchisce di una nuova entrata, in arrivo direttamente da Replay Studios.

Giacca di pelle e pantaloni attillati, la bella Violette Summer è una spia dei servizi segreti britannici, impegnata in una serie di pericolose missioni dietro le linee tedesche, nel bel mezzo della Seconda Guerra Mondiale. Ispirato alle vicende reali di Violette Szabo, *Velvet Assassin* prende le mosse da un grave incidente che colpisce la protagonista, relegata in un letto d'ospedale, da qualche parte sul suolo francese. Nello stato vegetativo in cui si trova, Violette ripercorre nella sua mente confusa tutte le tappe che l'hanno condotta a questa drammatica condizione. Il gioco, tipica miscela di azione e stealth, si sviluppa così sulla classica struttura a flashback, nella quale prenderemo il controllo della protagonista e la guideremo in terza persona attraverso dodici missioni.

Ciò che lascia un po' interdetti, fin dai primi minuti di gioco, è l'assenza pressoché totale di riferimenti narrativi: non ci è dato sapere di preciso perché Violette sia ridotta in fin di vita, così come non ci viene offerto un filo logico conduttore che unisca le singole missioni. In attesa di rivelazioni che arriveranno solo alla fine, dovremo così accontentarci di brevi breafing che poco o nulla aggiungono all'esperienza complessiva. Passiamo all'azione, allora!

Come scritto, *Velvet Assassin* è uno stealth puro, uno di quei giochi, cioè, in cui l'approccio furtivo e gli attacchi alle spalle pagano più di una smitragliata selvaggia alla John Rambo. Non a caso, il primo contatto prevede un paio di silenziose uccisioni sulla strada che ci conduce a un bunker tedesco. Va da sé: non avremo mai a disposizione un arsenale particolarmente nutrito e il coltello, ben piantato nella gola o nella schiena di un nemico, avvicinato rigorosamente di soppiatto, risolverà la stragrande maggioranza degli scontri. A

> "Offre una struttura stealth semplificata"

differenza di un *Thief* o di uno *Splinter Cell*, però, *Velvet Assassin* offre una struttura stealth molto più semplificata e, spesso e volentieri, banalizzata.

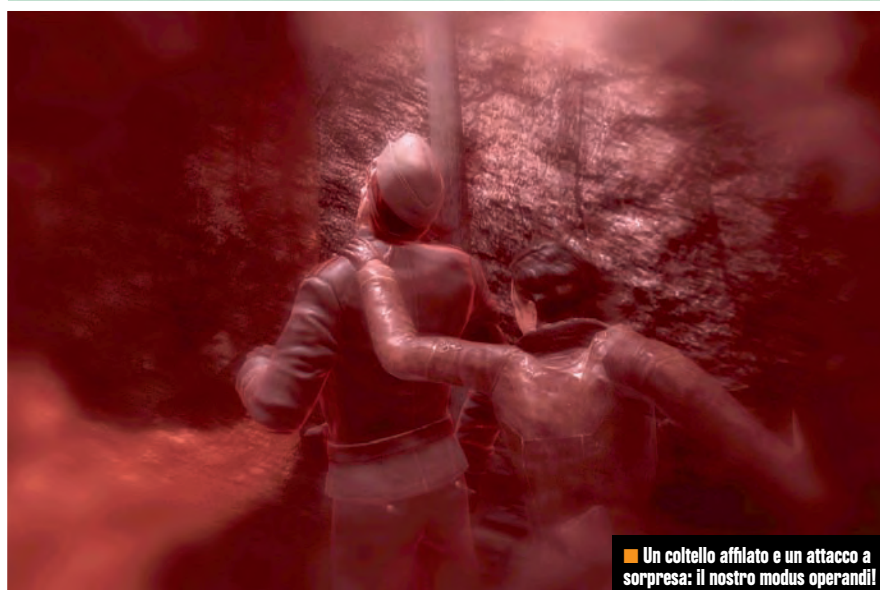
Il bello dei giochi di questo genere è la possibilità di completare le missioni seguendo modalità e percorsi diversi, nascondendosi tra le ombre e mantenendo un basso profilo, senza però escludere a priori azioni più roboanti. Nulla di tutto ciò nel titolo Replay Studios, caratterizzato da un accentuato senso di costrizione che, di fatto, ci spingerà, missione dopo missione, a seguire l'unica via disponibile tracciata dagli sviluppatori. La cosa più fastidiosa è la frustrazione che le rigide meccaniche di gioco trasmettono a ogni piè sospinto: qualora scoperti dal nemico durante un approccio furtivo, la morte sarà quasi certa, vista la pessima resistenza ai proiettili della bella Violette e l'estrema macchinosità del cambio armi, troppo lento per salvarci in frangenti così fulminei.

La pratica di riprendere dall'ultimo checkpoint, alla minima avvisaglia di reazione alla nostra presenza, diventerà così una noiosa abitudine. Inoltre, risulta incomprensibile e per nulla realistica la scelta d'impedire alla protagonista di recuperare le armi dei nemici uccisi. A proposito di nemici, l'Intelligenza

L'erba alta ci terrà al riparo da occhi indiscreti.

LA SPIA CHE MI AMAVA

Il personaggio di Violette Summer è direttamente ispirato alla figura di Violette Szabo, spia britannica attiva durante la Seconda Guerra Mondiale. Nata nel 1921 da madre francese e padre inglese, decise di arruolarsi nei servizi di spionaggio alleati dopo la morte del marito a El Alamein, nel 1942. Le sue pericolose missioni dietro le linee tedesche si conclusero drammaticamente nel 1944, con la cattura e la successiva esecuzione, avvenuta un anno più tardi. Nel 1946 le fu conferita alla memoria la George Cross, la massima onorificenza civile del Regno Unito, per il suo impegno e il suo sacrificio in nome della patria.

Appena paracadutata, Violette si appresta a entrare in azione.

Un coltello affilato e un attacco a sorpresa: il nostro modus operandi!

Artificiale si colloca su standard piuttosto bassi. Ci è capitato di passare a un metro da due soldati e di non essere scorti, solo perché la coppia era impegnata in un furibondo alterco. Per non parlare, poi, dei tedeschi che smettono d'inseguirci semplicemente perché abbiamo varcato una porta, azzerando il nostro livello di sospetto.

Gli unici aspetti moderatamente interessanti introdotti da *Velvet Assassin* sono una spartana struttura in stile GdR (punti esperienza distribuibili) e la modalità Morphine: raccogliendo lungo il cammino alcune siringhe di morfina, potremo utilizzarle e rallentare il tempo, in modo da eliminare senza problemi anche gli avversari che non ci voltano le spalle. Naturalmente, questa potente opzione ha una durata molto limitata.

La grafica di *Velvet Assassin* non è scadente, ma non presenta neppure aspetti interessanti. Le animazioni sono del tutto innaturali, così come i modelli 3D dei personaggi. Gli ambienti sono sufficientemente dettagliati, ma non mancheranno difetti cronici, come compenetrazioni tra poligoni e qualche calo di frame qua e là.

Se apprezzate i giochi stealth e il vostro secondo nome è Sam Fisher, lasciate perdere *Velvet Assassin*, troppo scontato e banale per intrigare davvero chi mastica da tempo azione e furtività.

Dario Ronzoni

SI SPIA IN SOLITUDINE

In un gioco che fa della solitudine della protagonista il proprio aspetto centrale, non stupisce la totale mancanza di un supporto multiplayer. Questa assenza, tuttavia, debilita ulteriormente un prodotto già mediocre. Non avrebbe stonato, infatti, una modalità cooperativa, perfetta per un gioco stealth di questo tipo. Sarà per la prossima volta.

IN ALTERNATIVA...

Hitman: Blood Money, Lug 06, **8**
Un gioco stealth appassionante e ben riuscito. L'Agente 47 ha un carisma inarrivabile.

No One Lives Forever2, Nov 02, **8**
Se amate gli agenti segreti in gonnella, questo vecchio ma spettacolare titolo è ancora la scelta più indicata.

info ■ Casa **SouthPeak Interactive** ■ Sviluppatore **Replay Studios** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 47,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.velvetassassin.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB, 5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

Pro
- Ambientazioni ben riuscite
- La protagonista ha un certo fascino
- Sonoro coinvolgente

Contro
- Struttura unidirezionale
- I.A. approssimativa
- Interfaccia non sempre comoda

***Velvet Assassin* fa il verso ai vari *Splinter Cell*, *Thief* e *Hitman*, senza tuttavia riproporne lo spessore. Ne risulta un gioco fiacco, unidirezionale e noioso. Non basta la bella Violette per confezionare un buon prodotto.**

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
6	6	5	6	5	4

Prima di iniziare l'esperimento, il vostro mentore vi spiegherà gli obiettivi.

Per far funzionare una caldaia occorre fornirle una fonte di calore, come per esempio una torcia o una candela.

GENERE: PUZZLE

CRAZY MACHINES 2

Il passatempo di Rube Golberg digitale e in italiano.

IN ITALIANO

Crazy Machines 2 è tradotto in italiano, doppiaggio e testi a schermo compresi. La traduzione, così come il doppiaggio, è di buon livello.

SE v'imbatteste in una macchina del tempo, di quale personaggio del passato vorreste fare la conoscenza?

La maggior parte di voi avrà pensato a Napoleone o a Cesare Augusto, ma magari qualcuno avrà arrischiato un Leonardo da Vinci, un Pitagora o un Pascal. Se le invenzioni sono il vostro sogno nel cassetto, *Crazy Machines 2* promette soddisfazioni cervellotiche.

Prima di continuare è necessaria una premessa. Non stiamo parlando di una vera e propria novità. *Crazy Machines 2* è già disponibile da tempo su Steam (e lo abbiamo recensito su GMC di settembre 2008). La versione scaricabile online, però, era in inglese. Ora, FX Interactive ha deciso di tradurlo nella nostra lingua (doppiaggio compreso), racchiuderlo in una confezione DVD e distribuirlo nei negozi italiani.

La struttura di gioco è semplice e chiaramente ispirata al passatempo di Rube Goldberg, un vignettista americano divenuto famoso per i suoi incredibili marchingegni – strumenti in realtà abbastanza inutili, ma caratterizzati da un impressionante numero di reazioni a catena. Se ancora non avete idea di cosa stiamo parlando, collegatevi a **www.youtube.com** e digitate la parola chiave "Rube Goldberg" o "Pitagora Suichi".

La modalità di gioco principale di *Crazy Machines 2* vi presenterà una serie di rompicapi da risolvere uno dopo l'altro. All'inizio di ogni missione, il vostro mentore vi assegnerà un obiettivo principale, come per esempio accendere un barbecue, e uno o più traguardi secondari facoltativi che, se completati, miglioreranno la vostra valutazione finale. Sfruttando i pochi elementi meccanici e strutturali a disposizione, dovrete integrare in un'unica reazione a catena tutti gli strumenti presenti sullo schermo, in modo da portare a termine la missione. Nella situazione descritta poc'anzi, per esempio, dovrete attivare una caldaia a vapore accendendo la torcia che si trova sotto di essa, quindi sfruttare l'energia creata per muovere una serie di pulegge e ruote dentate, necessarie a ruotare lo spiedo del barbecue.

Il livello di difficoltà è ben calibrato. Nei primi esperimenti si avrà a che fare solo con molle, palline e scatoloni, e vi limiterete a sfruttare l'inerzia e la forza di gravità per completare le reazioni. Mano a mano che si procederà nel gioco, però, compariranno marchingegni più complessi capaci di fornire, per qualche secondo, energia meccanica: caldaie, cavi elettrici, ventilatori e, addirittura, bobine di Tesla. Uno degli elementi più interessanti di *Crazy Machines 2* è il fatto che, nella maggior parte dei casi, non esiste una soluzione univoca per i diversi rompicapi: potrete far sfoggio delle vostre abilità "inventandovi" reazioni nuove, eventualmente da confrontare con quelle proposte dal vostro mentore una volta completato il livello.

> "Non esiste una soluzione univoca per i diversi rompicapi"

Per risolvere i numerosi enigmi presenti (ce ne sono 150 nella modalità principale, ma arrivano a superare i 200 considerando tutorial e laboratori bonus) bisognerà possedere intuito e logica, indispensabili per sfruttare correttamente gli oggetti a disposizione. Non si tratta di un compito facile, visto che, oltre a capire cosa fare, dovrete anche assicurarvi che la disposizione degli strumenti sia perfetta. Per esempio, spostare di un solo centimetro una piattaforma su cui poggia una palla potrà avere effetti importanti, magari impedendo la buona riuscita dell'esperimento. Si impone, dunque, un certosino lavoro di rifinitura che, nella maggior parte dei casi, viene effettuato per tentativi.

Fortunatamente, in caso di empasse, sarà sempre possibile spendere parte dei punti guadagnati nelle sfide precedenti per acquistare aiuti. Ce ne sono di tre tipi: lente d'ingrandimento, soluzione completa e indizi. Questi ultimi forniscono suggerimenti su come

OGGETTI GENIALI

Il numero di oggetti a disposizione in *Crazy Machines 2* è elevato: più di 200 tra palle da bowling, balestre, tessere del domino, cannoni, bobine di Tesla, batterie al litio e chi più ne ha più ne metta. Tutti possono essere piazzati, ruotati o inclinati secondo le esigenze. Anche se, solitamente, l'utilizzo di un determinato oggetto è legato a una specifica finalità (per esempio, per disporre di energia elettrica avrete bisogno di una batteria), la libertà lasciata al giocatore è infinita. Nulla vi vieta di utilizzare la batteria al litio come contrappeso per una catapulta. Non esiste una soluzione univoca per le varie prove presentate.

GIÀ IN VENDITA

Il rompicapo firmato dai ragazzi di Fakt Software è comparso per la prima volta nel 2008, distribuito via Steam. L'unico problema è che la versione online del gioco è in inglese. Per la fortuna di tutti gli appassionati di rompicapi che non masticano la lingua di Shakespeare o che non possiedono una connessione veloce, FX Interactive ha deciso di tradurlo in italiano e distribuirlo nel Bel Paese, alla ragionevole cifra di 9,95 euro.

Con l'editor potrete creare i vostri personalissimi esperimenti, per poi condividerli in Rete.

Una volta avviati, i dirigibili inizieranno a volare in orizzontale.

I PUNTI

Al termine di ognuna delle missioni presentate, riceverete un punteggio in base dalla vostra abilità nel risolvere il rompicapo. Portando a termine anche gli obiettivi secondari, aumenterete il punteggio ricevuto. Guadagnare montagne di punti non è un esercizio di semplice abilità, dato che questi potranno essere spesi per acquistare utili suggerimenti per la risoluzione dei puzzle proposti. Esistono tre tipi di aiuti. Gli indizi forniscono informazioni su come utilizzare al meglio gli strumenti in proprio possesso. La lente d'ingrandimento visualizza, nel luogo in cui viene piazzata, gli oggetti che il vostro mentore monterebbe in quella posizione. La soluzione, invece, vi fa passare direttamente alla missione successiva.

utilizzare in modo proficuo gli strumenti a propria disposizione.

Dal punto di vista tecnico, *Crazy Machines 2* è soddisfacente. La grafica è piacevole: il livello di dettaglio non sarà molto elevato e le ambientazioni risulteranno un po' spoglie, ma sono comunque difetti che passano in secondo piano grazie all'ottimo motore fisico che regola le interazioni tra gli oggetti. Anche la presenza di una visuale tridimensionale non incide molto sulla giocabilità, giacché è più utile una prospettiva d'insieme del proprio marchingegno: quella in 3D, per quanto più elegante, rende più difficoltoso capire le relazioni spaziali tra gli oggetti presenti.

In definitiva, *Crazy Machines 2* è perfetto per chi apprezza le prove d'intelligenza. La longevità si attesta su ottimi livelli visto che, oltre a disporre di una modalità single player che presenta più di 200 sfide diverse, sarà possibile creare i propri personali rompicapi, da condividere online con altri inventori in carne e ossa. Esiste, infatti, un'apposita sezione del gioco che vi permetterà di strutturare il vostro marchingegno utilizzando a piacimento i numerosi oggetti presenti, come molle, palloni, catapulte e molto altro. Dulcis in fundo, il doppiaggio in italiano è ottimo, e fa in parte dimenticare la ripetitività della colonna sonora.

Francesco Mozzanica

L'EDITOR

***Crazy Machines 2*, oltre ad avere una modalità di gioco single player divertente e impegnativa, consente di scaricare dalla Rete nuove sfide create da altri utenti. È anche disponibile un ottimo editor che vi permetterà di sviluppare i vostri marchingegni, eventualmente da condividere con gli altri giocatori.**

LA GRAVITÀ

Uno degli elementi da tenere in considerazione, al momento di piazzare un oggetto, è la condizione gravitazionale dell'esperimento. In *Crazy Machines 2* ce ne sono di tre tipi: terrestre, spaziale e lunare. Nel primo caso, tutti gli oggetti dell'esperimento sono sottoposti alla forza di gravità che noi tutti conosciamo e, proprio per questa ragione, cadranno non appena si darà il via all'esperimento. Nello spazio, invece, ogni cosa rimarrà sospesa, mentre sulla luna, sulla cui superficie agisce una forza d'attrazione sei volte inferiore rispetto a quella della Terra, gli oggetti cadranno a una velocità più ridotta.

IN ALTERNATIVA...

The Incredible Machine
Si tratta di un'interessante serie nata negli Anni '90. Le meccaniche di gioco sono simili a quelle di *Crazy Machines 2*. Potete acquistare l'ultimo episodio dal sito **www.gametap.com**

Clack
Un titolo divertente e gratuito, che potrete scaricare all'indirizzo **http://casualgameplay.com/cgdc1/?puzzleID=15**

info ■ Casa **FX Interactive/Viva Media** ■ Sviluppatore **Fakt Software** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/36269662** ■ Prezzo **€ 9,95** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.fxinteractive.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 700 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

+ Ottima longevità
+ Molti strumenti diversi
+ Difficoltà ben calibrata

− Ambientazioni spoglie
− Sonoro ripetitivo
− Grafica poco dettagliata

Un ottimo gioco, adatto a tutti gli appassionati di rompicapi su base meccanica. La grafica non sarà eccelsa, ma il motore fisico svolge mirabilmente il proprio compito e la longevità è invidiabile (più di 200 i livelli proposti). Il prezzo, inoltre, è più che contenuto.

8 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUALITÀ ROMPICAPO	ORIGINALITÀ
7	7	8	9	9	8

TANTE IDEE, NELLE PRIME TRE MISSIONI

Nelle prime tre missioni di *Mostri contro Alieni* vi troverete di fronte ad altrettanti generi videoludici differenti. Per esempio, l'Anello Mancante avrà a disposizione vari tipi di attacchi, compreso uno in slow motion che gli consentirà di colpire gli avversari al volo. B.O.B., oltre a barcamenarsi per piattaforme e livelli sospesi, potrà sfruttare la sua abilità nello sputo per abbattere gli elicotteri, in una sorta di sparatutto in terza persona. Peccato che, dalla quarta missione in poi, l'esperienza di gioco si riveli più ripetitiva.

Ginormica pattina e distrugge allegramente dei robottoni.

In certe occasioni dovrete sparare a degli elicotteri sfruttando gli sputi di B.O.B..

Al termine di ogni missioni riceverete un punteggio in base al vostro operato.

GENERE: AZIONE PER I PIÙ GIOVANI

MOSTRI CONTRO ALIENI

Il gioco giusto per i bambini che amano i mostri.

IN ITALIANO

Mostri contro Alieni è completamente tradotto nella nostra lingua, manuale, testi a schermo e dialoghi compresi. La recitazione di questi ultimi è di ottimo livello.

IN ALTERNATIVA...

Wall.E, Gen 09, **5½**
Il videogioco dedicato alla famosa pellicola d'animazione targata Pixar vi metterà nei panni del più simpatico robottino mai visto.

The Chronicles of Riddick Assault on Dark Athena, Mar 09, **7 ½**
Escape from Butcher Bay e le nuove avventure di *Assault on Dark Athena*, per vivere su PC il fascino delle avventure dell'anti-eroe interpretato da Vin Diesel.

MOLTE produzioni su licenza non sono altro che un pallido ricordo del titolo cui si ispirano, inficiate da una cronica carenza di idee. Certo, esistono anche delle eccezioni a questa regola generale, come per esempio l'ottimo *The Chronicles of Riddick*.

Mostri contro Alieni si colloca tra questi due estremi e, pur dimostrando alcuni pregi, è caratterizzato da una struttura di gioco che si rivela oltremodo ripetitiva, riproponendo a ciclo continuo lo stesso mix di piattaforme 3D e azione che caratterizza le prime missioni dell'avventura.

Come da copione, vestirete i panni dei protagonisti dell'omonima pellicola di animazione targata DreamWorks e ripercorrerete gli eventi salienti dell'omonimo film. L'avventura è lineare, e bisognerà affrontare in sequenza una serie di prove utilizzando, di volta in volta, il gelatinoso e indistruttibile B.O.B., l'atletico Anello Mancante e Susan, la simpatica gigantessa dotata di una forza sovrumana. L'elemento più interessante risiede proprio nel fatto che a ognuno di questi personaggi corrisponde uno specifico genere videoludico. Con B.O.B., per esempio, vi troverete di fronte a una sorta di platform 3D pieno di piattaforme e nastri rotanti. Con Susan, invece, dovrete dimostrare i vostri riflessi, evitando gli attacchi nemici, "grindando" travi per superare baratri e distruggendo robottoni mentre state pattinando lungo un percorso prestabilito. Infine, nei panni dell'Anello Mancante, affronterete delle sezioni di action 3D in cui bisognerà sfruttare le superiori abilità di lotta del personaggio per avere la meglio su orde di nemici inferociti.

Si tratta, in buona sostanza, di un gioco ibrido che propone un mix tra diversi generi videoludici. Il problema è che le novità si esauriscono dopo neanche mezz'ora, corrispondente alle prime tre missioni. Il resto dell'avventura, una dozzina di missioni in tutto, è una semplice ripetizione

> "Si tratta di un titolo diretto a un pubblico di giovanissimi"

di cose già viste. A parte questo difetto, però, *Mostri contro Alieni* può vantare alcuni pregi. La grafica non delude, con ambientazioni colorate e animazioni ben fatte; il sonoro è di buon livello, grazie a musiche divertenti e a un ottimo doppiaggio in italiano, e anche il sistema di controllo si rivela funzionale, consentendo al giocatore una precisa gestione del proprio alter ego digitale.

Tenendo presente che si tratta di un titolo rivolto a un pubblico di giovanissimi (questo anche in considerazione del livello di difficoltà ridotto), la ripetitività delle prove presentate passa in secondo piano rispetto al divertimento che un bambino potrà trovare nel controllare i suoi beniamini cinematografici. A rendere l'esperienza di gioco ancora più varia e intrigante, infine, ci pensa la presenza del Laboratorio DNA, in cui sarà possibile spendere i punti guadagnati per sbloccare extra e missioni aggiuntive.

Francesco Mozzanica

IL LABORATORIO DNA

Alla fine di ogni missione verrete premiati con un punteggio che rispecchierà la vostra abilità. Guadagnare montagne di punti, però, non è un puro esercizio di abilità visto che tali crediti potranno essere spesi in un'apposita sezione, chiamata Laboratorio DNA, per sbloccare extra, come per esempio filmati e missioni aggiuntive. Queste ultime, però, non aggiungono niente di nuovo alle meccaniche di gioco.

info ■ Casa **Activision Blizzard** ■ Sviluppatore **Beenox** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.monstersvsaliensgame.com/final/**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 7,5 GB HD**
- S. Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet o LAN fino a 8 giocatori**

- Ottimo doppiaggio
- Buona grafica
- Vario all'inizio ma...

- Molto ripetitivo
- Solo per bambini
- Fin troppo facile

***Mostri contro Alieni* è dotato di una struttura di gioco varia, almeno all'inizio. Purtroppo, dalla quarta missione in poi tutto diventa molto ripetitivo, ma per il pubblico dei più giovani non dovrebbe essere un problema insormontabile.**

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
7	8	6	6	7	6

Le riviste acquistabili in edicola saranno utili in più di un'occasione.

Tutto inizia con un piccolo problema di idraulica nella casa dei protagonisti.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

WALLACE AND GROMIT EPISODE 2 – THE LAST RESORT

Wallace e Gromit si inventano una vacanza al mare!

Tra i due litiganti... Wallace potrebbe guadagnarci qualcosa!

PARLARE CON UN SORDO

Un enigma molto simpatico vede Wallace alle prese con l'edicolante del paese, depressa a causa di alcuni eventi. La donna si lamenta e articola discorsi sensati, mentre Wallace non è in grado di far niente di meglio che commentare gli oggetti posti sul tavolo. A voi il compito di farlo sembrare un abile chiacchierone!

IL secondo capitolo di questa nuova serie di mini avventure ha un prologo perfettamente in stile con i protagonisti: dopo che il maltempo ha rovinato loro le agognate vacanze, i due decidono di realizzare una stazione balneare… in cantina!

Con qualche sforzo e un po' di fortuna, riescono a costruire il tutto e a invitare i personaggi del paesino a trascorrere le vacanze proprio in casa loro, naturalmente a pagamento. I sogni di ricchezza di Wallace durano poco.

Un problema dopo l'altro funesta questa vacanza improvvisata, dalla difficile convivenza tra i personaggi fino a un piccolo crimine, affrontato come nel migliore dei gialli di Agatha Christie, ma con lo stile dei due protagonisti.

Come nel primo *Wallace and Gromit*, ciò che colpisce l'attenzione è il comparto grafico: sembra di ammirare dei veri pupazzi in plastilina (come nelle opere originali con i due eroi), con tanto di piccoli difetti e imperfezioni sui personaggi che li rendono ancora più verosimili. La vicenda di questo capitolo, divisa in quattro fasi, permette di cimentarsi con problemi di diversa natura, dai più semplici enigmi in cui basta capire dove usare un particolare oggetto, a quelli più complessi (più di uno nel corso della partita), composti di più parti ciascuno e decisamente gratificanti. Muoverete i due beniamini, che gestirete a turno secondo il progredire della trama, usando la tastiera e limitando l'uso del mouse alla gestione del cursore per interagire con le ambientazioni.

> "Un problema dopo l'altro funesta questa vacanza"

Potrete anche manipolare gli oggetti disponibili (mai più di una mezza dozzina per volta) nel tentativo di superare gli ostacoli che incontrerete. Anche grazie alla storia, avrete modo di rivedere tutti i personaggi del primo episodio con la ragguardevole aggiunta di Duncan, uno spasimante della vicina di casa di Wallace, dalle evidenti origini scozzesi.

Sia lui, sia tutti gli altri protagonisti sono piacevolmente caratterizzati. Aiutano in questo i dialoghi, numerosi e ben scritti, pur se molto lineari: servono allo svolgimento dell'avventura e non rappresentano una parte interattiva di per sé.

La difficoltà media di *The Last Resort* è moderata, abbassabile a piacere regolando il sistema di suggerimenti automatici che i personaggi potrebbero dispensare, di tanto in tanto, al giocatore che non sapesse come proseguire. Stiamo comunque parlando di un'avventura completabile in meno di quattro ore: meglio non abusare dei suggerimenti e godersela fino in fondo.

Roberto Camisana

GIOCHI COMPUTER

IN CHE LINGUA GIOCHIAMO?

La lingua madre di *Wallace and Gromit* è l'inglese. Tutti e quattro gli episodi saranno interamente doppiati in questo idioma, con sottotitoli attivabili dal menu delle opzioni. La versione definitiva godrà, come il primo episodio, di un adattamento nella nostra lingua per quanto riguarda i sottotitoli.

DOVE ACQUISTARLO?

Distribuiti esclusivamente su Internet, sul sito di TellTale Games (www.telltalegames.com) per 35 dollari (poco più di 25 euro), i quattro capitoli di *Wallace and Gromit* sono scaricabili direttamente sui vostri computer senza passare da alcun negozio. Al completamento della serie, potrete ricevere il DVD con tutti gli episodi pagando le sole spese di spedizione.

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max: Season 1, Lug 07, **7½**
La prima pietra di paragone delle avventure a episodi, allegata a GMC di gennaio 2009!

Sam & Max: Season 2, Giu 08, **7½**
La seconda stagione, come e meglio della prima. Assolutamente godibile.

info ■ Casa **TellTale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 26 (35 dollari) per quattro episodi** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.telltalegames.com**

specifiche tecniche

- Sis Min **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 310 MB HD, Win XP, Internet**
- S. Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Trama divertente
- Enigmi semplici, ma ben studiati
- Grafica ben realizzata

- Ambienti e oggetti in numero limitato
- Inglese parlato a volte ostico
- Interfaccia in stile console

Un ottimo secondo capitolo. La serie prosegue con la stessa scanzonata atmosfera del primo episodio e promette di continuare a divertire ancora per i prossimi due mesi. Oggettivamente è un po' breve, ma l'avventura va considerata come l'insieme di tutti e quattro i capitoli.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	7	6	6	7

La mappa è divisa in esagoni: selezionando una unità, è possibile vedere dove può muovere e chi può attaccare.

Si può zoomare e ruotare la visuale, spostando la "telecamera" da dietro o dal lato delle truppe, fino a uno sguardo d'insieme dall'alto.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

ELVEN LEGACY

Tornano esagoni ed elfi, più cattivi che mai.

UNITÀ D'ALBIONE

***Elven Legacy*, al momento, è disponibile solo in inglese: tuttavia, dato che il primo episodio della saga, *Fantasy Wars*, è stato distribuito nel nostro Paese, non dobbiamo disperare – può darsi che prima o poi arrivi una versione tradotta.**

FORSE non ci crederete, ma un tempo tutti gli strategici erano a turni: non esisteva il concetto di "tempo reale", e gli scontri senza quartiere combattuti sui computer degli anni '80 e persino inizio anni '90 erano gestiti un po' come in una partita a scacchi. Prima muoveva un giocatore (generalmente, tutti i pezzi e non uno solo) e poi muoveva l'altro.

Oggi è decisamente inusuale vedere titoli come *Elven Legacy*: nel corso dell'anno abbiamo visto un sistema di questo tipo nei wargame storici, oppure in *King's Bounty* e *Fantasy Wars*, e non a caso, dato che *Elven Legacy* è il seguito di quest'ultimo.

Il regno degli elfi è in pericolo: come vuole praticamente ogni gioco di ruolo e libro fantasy dal "Signore degli Anelli" in poi, gli alti e agili elfi stanno percorrendo la via del tramonto, soverchiati dai mortali e fracassoni, ma molto più numerosi, umani. Ecco quindi che per difendere la genia elfica dovrete affrontare una serie piuttosto articolata di battaglie che compongono una campagna più ampia, che riserverà qualche sorpresa narrativa.

In realtà, la campagna è solo un "collante" tra le missioni di *Elven Legacy*: l'unica attività consentita è rimettere in sesto l'armata, spendendo i soldi accumulati nelle precedenti battaglie per "upgradare" le unità ed eventualmente acquistare dei rimpiazzi.

Non esiste nessun genere di "ricerca": le nuove unità diventano disponibili a intervalli fissi In quasi ogni "dopo missione" scoprirete che esiste un'evoluzione, ovviamente a pagamento, per i vostri fanti o la vostra cavalleria, che rendono l'unità potenziata più resistente e più letale per gli scontri futuri.

Ogni battaglia viene combattuta su una mappa divisa in esagoni: generalmente, dovrete raggiungere un determinato obiettivo in un numero limitato di turni.

Le battaglie, specie all'inizio, sono piuttosto difficili anche al livello "novizio": i nemici vi superano sempre di numero, e al minimo errore sono pronti a saltarvi addosso in abbondante quantità. Per esempio, se spedite isolato uno spadaccino verso una città nemica, salterà fuori un gruppo di orchi o di umani che lo farà a pezzi in due o tre turni.

Ogni unità del gioco ha dei punti ferita, che perde quando combatte e può recuperare "riposando" un turno: questo meccanismo fa si che, specie nelle prime cinque/dieci missioni, *Elven Legacy* ricordi a tratti un gioco di enigmi. Ci è capitato spesso di dover giocare una data missione la prima volta per "scoprire" come erano messi i nemici, e rigiocarla una seconda volta per muoverci senza cadere in tranelli o attacchi inattesi. La difficoltà, però, non è data dall'IA del nemico computerizzato, decisamente buona anche se non infallibile, ma piuttosto dalla disposizione delle truppe nemiche.

> **"*Elven Legacy* ricorda a tratti un gioco di enigmi"**

Raggiungere il traguardo "oro", ovvero completare una missione nel minimo numero di turni possibile, è davvero difficile, anche per chi mastica gli strategici di questo tipo dai gloriosi anni '80. Tuttavia, abbassando il livello di difficoltà e accontentandosi del "bronzo", e mettendo in conto di ripetere almeno una missione ogni due, chiunque dotato di un minimo di spirito di strategia potrà arrivare ai titoli di coda di *Elven Legacy*.

Le missioni sono abbastanza varie, e prevedono obiettivi diversi come la cattura di personaggi nemici in fuga, la conquista di fortezze molto ben difese, e l'annientamento

DOVE LO TROVO?

Il metodo più veloce per acquistare *Elven Legacy* è quello di utilizzare una piattaforma di Digital Download, come Steam, GamersGate o Stardock. Spesso sono attive delle offerte, quindi potreste risparmiare qualche euro.

I punti vita possono diventare rossi per le "ferite curabili" e neri per quelle definitive.

UN TUFFO NEL PASSATO

Se leggendo le prime righe di questa recensione avete sorriso, probabilmente giocate da più di 15 anni, e avete provato i capolavori del passato, quando i giochi erano in 16 colori e avevano grossomodo le dimensioni di un'icona di Vista. Quindi, avete forse sentito parlare e persino giocato a *Fantasy General*, splendido strategico a turni della gloriosa SSI, uno dei migliori tattici mai creati in ambito fantasy. E magari anche a quel capolavoro di *Master of Magic*, dell'altrettanto mitica Microprose, una via di mezzo tra *Civilization* e un tattico a turni. Non disperate, esistono migliaia di fan nel mondo di questi giochi, sempre attivi per tenere "vivi" questi giochi – di fatto, *Fantasy Wars* è un "remake" di *Fantasy General*...

Non mancano le unità volanti, come i draghi e le navi-dirigibili!

I filmati di intermezzo, che narrano l'evoluzione della storia, sono creati con il motore di gioco.

dell'esercito nemico. Spesso, dovrete scegliere se conquistare tutta la mappa (anche perché ogni volta che prendete una città o un accampamento nemico, raggranellate soldi necessari per migliorare il vostro esercito), oppure concentrarvi sul completare la missione in un numero di turni inferiore, arrivando al traguardo "oro" o "argento" e conquistando un bottino invidiabile, che include oggetti magici.

Le unità sono molto dettagliate: i tre eserciti in gioco (elfi, umani e orchi) dispongono di truppe complementari, che è necessario utilizzare e saper affrontare nel modo migliore. Per esempio, la linea d'attacco migliore è composta da fanteria pesante e arcieri nei ranghi posteriori, che in caso di attacco forniscono un tiro di supporto veramente letale. Dato che ogni unità può essere potenziata, e inoltre a ogni passaggio di livello può scegliere un "tratto" (come un personaggio di un GdR), nelle ultimi cinque missioni del gioco disporrete di un esercito molto caratterizzato, quasi unico. In generale, *Elven Legacy* vi spinge ad avere poche unità molto potenti piuttosto che un esercito smisurato, visto che potrete schierare un numero molto contenuto di unità. D'altra parte, è la solita razza in via di estinzione...

Paolo Paglianti

GIOCHI COMPUTER

PROVARE PER CREDERE?

Siete dei maniaci dei giochi di strategia in tempo reale, e vi chiedete se sia mai possibile "divertirsi" con una struttura a turni? Non vi resta che provare il demo di *Elven Legacy*, per verificare se questi giochi sono fatti per voi. Noi, onestamente, non abbiamo grossi dubbi! Oltre che sul nostro DVD allegato, troverete il demo sul sito ufficiale, http://www.elven-legacy.com.

IN ALTERNATIVA...

King's Bounty The Legend,
Dic 08, 8½
Alcune missioni sono un po' difficili, ma se vi piacciono i GdR e le battaglie a turni ed esagoni, non potete perderlo.

Fantasy Wars,
Feb 08, 8
Il wargame a turni di cui *Elven Legacy* è il seguito: impegnativo e ragionato.

info ■ Casa **Paradox** ■ Sviluppatore **1C: Ino-CO** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N/A** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **N/A** ■ Internet **http://www.elven-legacy.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 6,5 GB HD, Internet, Steam**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3d 512 MB**
- Multiplayer **LAN**

- ■ Molto tattico, tanto da sembrare un gioco a enigmi
- ■ Molte unità da caratterizzare
- ■ Piuttosto longevo
- ■ Abbastanza difficile, rispetto ai normali strategici
- ■ Solo in inglese
- ■ Le missioni richiedono un certo comportamento

***Elven Legacy* è uno dei pochissimi strategici a turni fantasy in circolazione: se amate il genere, non potete perdervelo, nonostante qualche sbavatura. Se invece non conoscete il genere, è un'ottima occasione per provare un wargame a turni, magari installando il demo (disponibile sul DVD).**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	UNITÀ	BATTAGLIE
7	7	8	8	8	7

IN ITALIANO E ONLINE

Il gioco è interamente tradotto in italiano per quanto concerne il testo a schermo. In attesa che *Gobliins 4* venga distribuito in edizione inscatolata anche nel nostro Paese, potrete scaricarlo in versione digitale dal sito www.gamersgate.com acquistandolo a poco meno di 20 euro.

Posizionando uno dei protagonisti sulla coda del dinosauro, riuscirete a farlo sbalzare via ordinando al goblin forzuto di colpire il teschio.

Alcuni livelli del gioco sono decisamente poco convenzionali.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

GOBLIIINS 4

A sedici anni di distanza, i goblin tornano a far danni.

CURIOSITÀ

La serie in questione possiede un titolo principale "dinamico": troverete *Gobliiins, Goblins* e, ovviamente, *Gobliins*. Come mai? Con quante vocali si scrive? Presto detto: il numero di "i" che compongono il titolo del gioco dipende dal numero di protagonisti a disposizione del giocatore per risolvere gli enigmi, che, quindi vanno da uno a un massimo di tre.

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max: Season One, Lug 07, **7**
Un ritorno eccellente, che ha fatto la gioia dei nostalgici di avventure grafiche, e organizzato in un particolare formato a "episodi".

Strong Bad's Cool Game for Attractive People Ep. 5: 8-Bit is enough, Feb 09, **7½**
Nuova serie a episodi firmata Telltale Games: ironia e situazioni assurde sono sempre all'ordine del giorno.

UNA delle lamentele più diffuse fra la "vecchia guardia" dei videogiocatori (quelli che, per intenderci, fanno un gran parlare dei bei tempi, dei giochi per veri professionisti del joystick e di quando saltavano i fossi per il lungo) riguarda il panorama delle avventure grafiche.

A quanto pare, secondo molti, le recenti avventure punta e clicca non sono all'altezza di quanto partorito dalle geniali menti dei pionieri del genere, che seminavano divertimento e ilarità a suon di scoiattoli bitesta e cannucce sbirule. Non siete contenti delle nuove avventure grafiche? Vi sembrano noiose, prive di mordente e del tutto scialbe dal punto di vista di trama a struttura di gioco? Abbiamo quello che fa per voi: un viaggetto negli Anni '90 gentilmente offerto da Societe Pollene, che dopo ben sedici anni ripropone una serie che aveva deliziato tutti gli appassionati di avventure umoristiche. Stiamo parlando di *Gobliiins 4*, l'ultimo episodio di una serie discretamente datata che propone una struttura di gioco punta e clicca un po' particolare.

Il mondo di gioco non è liberamente esplorabile (diversamente da come accadeva nel secondo episodio della serie), ma suddiviso in ambientazioni: si può proseguire alla successiva solo dopo aver raggiunto l'obiettivo previsto. Ciò avviene servendosi delle specifiche abilità dei tre protagonisti: Tchoup può raccogliere oggetti e tenerli in inventario, Stucco è stupido come un cacciavite, ma dispone di una certa dose di muscoli e Perluis sa lanciare incantesimi che modificano o attivano determinati elementi dello scenario.

I tre goblin e rispettive azioni vanno coordinati in modo da raccogliere, spostare, azionare i vari oggetti presenti

> **"Il legame con il passato è scomodo e rassicurante"**

sulla scena. Spesso, ciò significa prendere in considerazione anche un certo tempismo, facendo sì che ogni personaggio si trovi e agisca nel momento più adatto come in una catena di montaggio.

Le dinamiche del gioco sono tutte qui: nessun orpello aggiuntivo ha modificato una struttura collaudata negli anni, riproponendo un classico del genere in una versione che, grafica "aggiornata" esclusa, può definirsi intatta. Ciò farà la gioia dei fan della serie e può essere annoverato, a tutti gli effetti, come uno dei pregi del gioco. Allo stesso tempo, però, è da sottolineare che sarebbe stata molto gradita anche un'accorta e discreta operazione di "svecchiamento", paragonabile a quella attuata da *Zack&Wiki* per la console Nintendo Wii, che ha rielaborato l'insegnamento di *Gobliiins* rendendolo più fresco, dinamico e moderno, arrivando, forse, persino a superare il maestro. Ciò, purtroppo, in *Gobliiins 4* non è avvenuto e, nonostante le ottime premesse, il legame con il passato è scomodo e rassicurante allo stesso tempo.

Elisa Leanza

GIOCHI COMPUTER

PASSWORD E INVENTARIO

Come in tutte le avventure grafiche che si rispettino, anche in *Gobliiins 4* si gioca esclusivamente con il mouse. Per spostare o far agire i personaggi, basta cliccare sulla zona o sull'oggetto desiderato e ciascuno dei tre eseguirà l'azione di cui è capace. Per richiamare l'inventario (l'opzione è disponibile solo per Tchoup), basta cliccare con il pulsante destro del mouse su un punto qualsiasi dello schermo. Un'ulteriore ventata "vintage" è data anche dalla presenza di password fornite alla fine di ciascun livello: inserendo la password dal menu principale, potrete rigiocare il livello corrispondente.

info ■ Casa **Snowberry Connection** ■ Sviluppatore **Societe Pollene** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.snowball.ru/g4-eng/**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 64 MB, 1,5 GB HD, DVD-ROM, Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

Pro:
- Senso dell'umorismo
- Enigmi ben congegnati
- Fedeltà alla serie

Contro:
- Nessuna innovazione
- Difficoltà bassa
- Durata breve

Un gioco che vale la pena provare se volete l'assaggio di un titolo "vecchia scuola" o se non riuscite a dimenticarvi dei bei tempi che furono. Una quindicina di ore di divertimento a un prezzo senz'altro conveniente.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	7	7	6	7

Ruotando lo scenario, è possibile scivolare in cunicoli altrimenti inaccessibili.

Alla fine di ogni livello, il nostro "omino di carta" si ricongiunge con un foglio bianco: che sia una metafora della vita?

Le sfide di *And Yet It Moves* possono essere superate facendo ricorso alla forza di gravità.

IN INGLESE E SU STEAM

Broken Rules ha deciso di distribuire *And Yet It Moves* in formato digitale, appoggiandosi a piattaforme quali Steam (http://store.steampowered.com) e GamersGate (www.gamersgate.com). Il titolo è in inglese ma, comprensibilmente, i testi sono ridotti all'osso. I non anglofoni si perderanno giusto i suggerimenti scritti che gli sviluppatori hanno disseminato per i primi livelli, ma riusciranno comunque a godersi il gioco senza troppi patemi.

GENERE: PIATTAFORME/ROMPICAPO

AND YET IT MOVES

Un gioco di piattaforme che farebbe la gioia di Galileo.

I NEMICI DELL'OMINO DI CARTA

Il protagonista di *And Yet It Moves* è destinato a incontrare, nel corso delle sue peregrinazioni, una piccola schiera di creature ostili desiderose di fargli la festa. Sfuggire alle loro grinfie richiederà una buona dose di ingegno e di "pensiero laterale", nonché una perfetta conoscenza delle possibilità offerte dalla rotazione del mondo di gioco. In uno dei primi livelli, per esempio, ci si troverà ad affrontare alcune voraci lucertole, a prima vista invincibili. Per sconfiggerle, sarà necessario sfruttare altri abitanti del mondo di gioco, i pipistrelli. Basterà osservarli e intuire le meccaniche che ne governano gli spostamenti, per poi dirigerli contro i fastidiosi rettili. I puzzle che contemplano la presenza di nemici sono particolarmente dinamici e interessanti, e rappresentano un'indovinata variazione sul tema.

DA sempre, il PC è avaro con gli appassionati di giochi di piattaforme: Mario e soci sembrano, per qualche ragione, allergici a mouse e tastiera. Broken Rules ha pensato bene di correre in soccorso dei più "salterini" tra gli appassionati, proponendo un curioso ibrido tra platform e puzzle: *And Yet It Moves*.

La premessa è geniale nella sua semplicità: al giocatore viene concessa l'opzione di ruotare il mondo di gioco a proprio piacimento, così da rendere più agevole il percorso del protagonista – una sagoma bianca che più naïf non si può. Luoghi inaccessibili a un semplice salto possono essere raggiunti agevolmente ruotando di 180 gradi il livello, cunicoli troppo stretti vengono attraversati sfruttando la forza di gravità, e così via.

And Yet It Moves è tutto qui: diciassette intricati livelli da risolvere ricorrendo,

> "Un piccolo gioco coraggioso e innovatore"

essenzialmente, alla medesima meccanica. Non mancano, certo, ingegnosi puzzle – in un frangente sarà necessario giocare con delle stalattiti per aprire un passaggio, per esempio – ma sfruttano tutti lo stesso principio. I rari nemici che si frappongono tra il protagonista e la fine del livello, peraltro, non sono veri e propri avversari, ma ulteriori rompicapi camuffati.

A salvare il giocatore dalla noia è, manco a dirlo, la brevità del tutto. I livelli si macinano abbastanza in fretta – tutto quello che c'è da fare, d'altra parte, è arrivare alla fine – grazie anche alla generosa distribuzione dei punti di salvataggio, che minimizza le conseguenze degli errori. Figura tra le opzioni anche una modalità "competizione" che permette di misurarsi "in differita" con altri appassionati, tentando di batterne i tempi: gradevole, ma la musica non cambia.

Una certa monotonia si ravvisa anche nella grafica dei livelli, che presentano un numero limitato di temi. Nondimeno, lo stile minimalista è azzeccato, e riesce a risultare elegante anche senza effetti speciali.

Apprezzabili, per quanto non memorabili, le musiche, mentre gli effetti sonori hanno un che di pacchiano – il rumore che accompagna la morte del protagonista è particolarmente fastidioso. In conclusione, quello che ha fatto Broken Rules è stato prendere una buona idea e costruirci attorno un passatempo piacevole, in grado di rilassare e intrattenere con intelligenza per un paio di pomeriggi. Nulla di trascendentale, ma come non plaudire a un piccolo gioco coraggioso e innovatore?

Claudio Chianese GIOCHI COMPUTER

SALTI E VOLTEGGI

I controlli di *And Yet It Moves* sono decisamente semplici: i tasti W, A, D controllano i movimenti del protagonista, mentre le frecce direzionali permettono di spostare in senso orario o antiorario il mondo di gioco. Una schema di comandi estremamente intuitivo, che ben si adatta alla semplicità di meccaniche del titolo.

IN ALTERNATIVA...

Puzzle Quest Galactrix, Mag 09, 8
Un classico moderno del puzzle game torna in versione fantascientifica, riproponendo il suo peculiare mix di rompicapo e avventura.

Crazy Machines 2, Set 08, 8½
Titolo bizzarro e ingegnoso, *Crazy Machines 2* chiama il giocatore a costruire improbabili macchine, nella migliore tradizione di MacGyver.

info ■ Casa **Broken Rules** ■ Sviluppatore **Broken Rules** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 12,95** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.andyetitmoves.net**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 60 MB HD, Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Ottima l'idea di fondo
- Rompicapi ingegnosi
- Stile minimalista, ma elegante

- Non vi impegnerà a lungo
- Scarsa varietà di meccaniche
- Modalità di gioco ridotte all'osso

Non si può dire che la carne al fuoco sia molta, nel titolo di Broken Rules. Quella che c'è, però, è cotta al punto giusto e digeribile. Se cercate un rompicapo che vi faccia compagnia in un ozioso pomeriggio domenicale, *And Yet It Moves* fa per voi.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUALITÀ ROMPICAPI	LEVEL DESIGN
6	5	8	5	7	7

Il bar di Halstedom non può che rievocare l'equivalente su Tatooine.

Nonostante l'esplorazione sia ben delimitata, durante il viaggio si incontrano creature decisamente notevoli.

GENERE: FPS/PICCHIADURO

ZENO CLASH

Mazzate e fantasia in salsa cilena.

PATCH ITALIANA

Una patch successiva alla pubblicazione del gioco, scaricata automaticamente da Steam, ha aggiunto a *Zeno Clash* menu e sottotitoli in italiano. L'audio è comprensibile a chi mastica discretamente l'inglese, nonostante la forte caratterizzazione delle voci.

SE si dovesse descrivere *Zeno Clash* con un singolo aggettivo, la scelta ricadrebbe su "bizzarro".

Bizzarra è la trama che vede il protagonista, chiamato Ghat, far detonare nei primi momenti del gioco un teschio esplosivo nei pressi di una strana creatura altra tre metri chiamata Padre-Madre, senza apparente motivo e seguendo le istruzioni di un enigmatico ectoplasma.

Bizzarro è l'aspetto dei suoi fratelli, tra cui si distinguono degli umanoidi in parte pappagallo e in parte maiale. Altrettanto anomale sono le ambientazioni, che potrebbero provenire direttamente dalle pagine di un fumetto francese d'autore, ma che in realtà sono frutto degli sviluppatori indipendenti ACE, un gruppo di cileni alla prima esperienza con il motore Source di Valve. In tutto questo, la cosa più normale è l'azione di gioco: *Zeno Clash* è, essenzialmente, uno sparattutto in soggettiva in cui gli scontri a fuoco sono solo dei brevi intermezzi tra sessioni di scazzottate e violenti duelli a basi pugni e calci.

Dopo aver apparentemente ucciso Padre-Madre, Gath si ritrova a dover affrontare l'ira dei tanti componenti della sua famiglia, i quali lo aggrediscono costringendolo a fuggire dalla sua città natale. Inizialmente, l'eroe si difende solo a colpi di semplici pugni, ma le continue visite oniriche di Metamoq, il già citato istruttore fantasma, arricchiscono rapidamente la gamma delle sue mosse, permettendogli di schivare lateralmente gli attacchi, di parare i colpi più potenti e di ribattere con combinazioni di ganci e montanti, che spesso fanno da prologo al lancio dei nemici storditi o alla loro eliminazione definitiva a base di ginocchiate.

Una volta scampato alla furia dei suoi fratelli, Ghat non può dirsi salvo. Le lande selvagge che circondano la città di Halstedom sono, infatti, rigurgitanti di pericoli, tra cui spiccano i Corwid, un variegato gruppo di umanoidi capaci di elevare il concetto di anarchia fino alla follia. Il gioco spende poche righe di dialogo nella descrizione di questi individui, tra cui spiccano per pacifismo una ragazza abbandonata all'inedia, tanto da lasciarsi morire di stenti, e un imperturbabile camminatore che, indossando un elmo privo di fessure per gli occhi, ha come unico scopo quello di percorrere una linea retta continua. Gli altri elementi del gruppo mantengono

> "La fuga di Ghat riesce a conservare una sua coerenza"

un atteggiamento decisamente più ostile, avendo deciso che il proprio obbiettivo nella vita consiste nel cibarsi degli estranei, o nel cavar loro gli occhi, in modo da rimanere invisibili. Ed è proprio nel tentativo di riuscire a rendere verosimili personaggi tanto improbabili, che *Zeno Clash* ha il suo punto di forza.

Nonostante passi da foreste di uccelli sputatori, bar pieni di avventori degni del miglior "Star Wars" e deserti abitati da animali simili a giraffe (ma alti come brontosauri), la fuga di Ghat riesce a conservare una sua coerenza, invogliando a continuare l'esplorazione. Tutto merito del curioso stile grafico e di alcune idee particolarmente originali, come il sistema d'ingaggio scelto da un tenace cacciatore di taglie, che ci affronterà dall'alto di due colossali creature lanciando degli scoiattoli muniti di paracadute e barilotto esplosivo. In tutta risposta, tenteremo di allontanare i roditori a suon di calci ben piazzati. Alla fantasia non corrisponde, però, altrettanta libertà di azione. L'esplorazione degli ambienti segue percorsi ristretti, tanto che basta allontanarsi di pochi passi dal sentiero scelto dagli sviluppatori per incappare in ostacoli insormontabili, quali recinti (non è nemmeno prevista la possibilità di saltare) vegetazione o letali vermi saltellanti fuori dalle dune.

Per superar la fine di alcuni livelli, poi, è necessario attendere pazientemente l'intervento di Deadra, una ragazza dai tratti vagamente afro che ci accompagnerà per l'intera avventura.

Tale rigidità è accentuata dal fatto che la maggior parte dei boss può essere affrontata solo con una tecnica di combattimento: quella che prevede l'impiego di mazze o magli, in abbinamento a rapidi scarti laterali volti a evitare le cariche di troneggianti figure con

COME MARIONETTE

I curiosi abitanti di Zenozoik, il mondo in cui hanno luogo le vicende del gioco, sono compatibili con il *Garry's Mod*, lo strumento-gioco che basa le proprie fortune sulla fisica del motore Steam. Chi possiede entrambi i titoli può quindi utilizzare umanoidi e mostri insieme ai Combine e ai personaggi di *Team Fortress 2*, per dare vita a esperimenti a base di palloncini, dinamite e pistole gravitazionali. I modelli di *Zeno Clash* non vengono aggiunti automaticamente al Mod, ma devono essere scaricati dal menu Strumenti di Steam, occupando circa 320 MB di spazio su disco. Chi non ha mai provato il simulatore di leggi fisiche in questione, che si guadagnò una recensione da 8,5 sul numero di febbraio 2007 di GMC, può immaginarlo come un bizzarro insieme di strumenti volti a creare, manipolare e fare esplodere tutti gli elementi presenti negli ultimi giochi Valve, in un'orgia di oggetti volanti e corde elastiche.

DOVE LO COMPRO

Zeno Clash può essere acquistato su Steam, il servizio di digital delivery di Valve (http://store.steampowered.com), al prezzo di 15,99 euro.

La città d'ombra delimita le terre conosciute di Zenozoik.

L'arsenale delle armi è abbastanza ridotto, ma molto utile quando si affrontano più avversari contemporaneamente.

LA TORRE

Per cercare di estendere la longevità di *Zeno Clash* dopo la conclusione dell'avventura principale, gli sviluppatori di ACE hanno creato una "torre di duelli" in cui, a ogni piano, si affrontano avversari più temibili o numerosi. Quando avrete avuto la meglio sui nemici, una scala a chiocciola scenderà dal soffitto dell'arena circolare, conducendovi alla sfida successiva, o a uno dei 5 boss finali che demarcano altrettanti stadi. Al completamento di ogni stadio, il tempo impiegato e il punteggio ottenuto verranno inseriti automaticamente in uno scoreboard online, che si occuperà di confrontare l'abilità del giocatore con quella dei suoi amici su Steam.

Gli scoiattoli paracadutisti muniti di dinamite non sono gli avversari più strani del gioco.

ACHIEVEMENT

Come molti titoli basati su Source e distribuiti via Steam, *Zeno Clash* è accompagnato da una lista di 19 Achievement, sbloccabili completando l'avventura o superando combattimenti particolarmente ostici. Tra i trofei più originali si distinguono quelli dedicati al miglior lancio dei nemici sottomessi, o al completamento del gioco senza l'aiuto delle armi, se non nei punti in cui è strettamente indispensabile. Cinque riconoscimenti sono dedicati alla modalità ambientata nella torre, mentre uno attirerà l'odio degli animalisti, premiando chi ucciderà almeno il 50% delle creature innocue incontrate.

la testa d'elefante. Gli avversari di livello inferiore offrono scontri più divertenti, lasciando al giocatore la scelta tra varie combo di pugni e l'utilizzo di poche armi: una balestra, un moschetto assemblato utilizzando materiali estremamente poveri, un lanciagranate a colpo singolo e un paio di pistole a forma di pesce.

Tutti gli strumenti d'offesa richiedono tempo per essere ricaricati, ma sono corredati da una scorta infinita di munizioni e possono essere utilizzati "impropriamente" sul cranio dei nemici. Questi ultimi, anche al livello di difficoltà più basso, costituiscono una buona sfida, cimentandosi in parate e aggredendo Ghat in gruppi di due o tre. L'unica variante a questa meccanica di combattimento è rappresentata dall'incontro con gli abitanti di una città oscura, in cui bisogna accendere e difendere delle torce facendo uso di uno scettro capace di raccogliere la luce e distribuirla sotto forma di proiettili. Ciononostante, *Zeno Clash* riesce a intrattenere senza annoiare.

Ciò che fa difetto al primo importante titolo di ACE è la longevità: a un certo punto dell'avventura, dopo aver incontrato un misterioso personaggio chiamato Golem, il protagonista si dirige nuovamente verso casa, incappando in molti degli avversari già sfidati. Se a questo si aggiungono la completa assenza di un comparto multiplayer e una durata complessiva di circa 4-5 ore, si capisce che la maggior parte degli acquirenti riporrà il titolo sullo scaffale virtuale di Steam dopo un singolo week-end.

Tenendo conto del prezzo ridotto, *Zeno Clash* resta un interessante "trip" alternativo e uno dei migliori esponenti del ristretto gruppo degli FPS/picchiaduro in soggettiva, meritevole di essere preso in considerazione da chi apprezza gli stili grafici e narrativi meno conformi alla media.

Davide Giulivi

IN ALTERNATIVA...

Dark Messiah Might & Magic, Nov 06, **9**
Un FPS in salsa fantasy da non lasciarsi sfuggire. Giochi per il Mio Computer lo ha allegato all'edizione DVD di marzo 2008.

Serious Sam II, Nov 05, **8**
Quando si parla di sparatorie contro nemici bizzarri e colossali, Serious Sam può ancora dire la sua.

info ■ Casa **ACE Team** ■ Sviluppatore **ACE Team** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 15,99** ■ Età Consigliata **14+** ■ Internet **www.zenoclash.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, 3 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU dual core 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

- Visivamente originale
- Combattimenti impegnativi
- Trama intrigante

- Longevità limitata
- Ridotto numero di nemici
- Poca libertà di esplorazione

Tanto anomalo visivamente, quanto rigido nell'esplorazione, il titolo di ACE è una gradevole novità, che non convince appieno solo a causa della ridotta longevità. I giocatori più smaliziati e gli appassionati delle arti grafiche alternative dovrebbero dargli una chance.

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	I.A.
8	7	8	6	8	7

La mappa del mondo è, in questo caso, quella di Westgate.

La nostra avventura ha inizio nei bassifondi del porto.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

NEVERWINTER NIGHTS 2 MYSTERIES OF WESTGATE

Gli avventurieri dei Reami Dimenticati hanno una nuova avventura che li aspetta!

IN INGLESE

***Mysteries of Westgate* è disponibile solo in lingua inglese, ma funziona anche sulle edizioni italiane del gioco base. Per vivere la nuova avventura è necessario avere già installata sul proprio PC la versione completa di *Neverwinter Nights 2*. Le due espansioni *Mask of the Betrayer* e *Storm of Zehir* non sono richieste, ma se sono installate sarà possibile usare le loro nuove razze e classi anche in *Mysteries of Westgate*. Per l'acquisto e il download, puntate il browser su www.atari-store.eu**

GIOCHI come *Neverwinter Nights* di BioWare e il suo seguito di Obsidian, dotati di un potente editor di avventure (talmente potente, che la campagna principale inclusa nel gioco base è stata fin da subito definita dai suoi stessi autori solo un "esempio" delle capacità dell'editor stesso), costituiscono tutt'ora uno strumento di sviluppo adoperato da centinaia di appassionati, che si divertono a spendere il proprio tempo libero creando storie e personaggi da regalare alla comunità attraverso la Rete.

Non stupisce che l'idea di avere un motore già pronto e di potersi concentrare sui contenuti alletti anche le compagnie di sviluppo professionali: il prodotto che ci apprestiamo ad analizzare ne è la prova. *Mysteries of Westgate* non è altro che un (grande) modulo per *Neverwinter Nights 2*: la differenza principale rispetto alle centinaia di Mod disponibili in Rete è che dietro di esso c'è un rinomato gruppo di professionisti tra cui alcuni ex membri di BioWare, e la loro presenza si vede e si sente.

Con l'acquisto di *Mysteries of Westgate*, il giocatore avrà modo di vivere una nuova avventura nei Forgotten Realms, lunga dalle quindici alle venti ore.

È possibile creare un nuovo personaggio o importarne uno già esistente: nel corso della vicenda, si incontreranno altri tre avventurieri pronti a unirsi a noi, così da dar vita al classico party con quattro personaggi, perno anche della campagna base.

Spina dorsale della trama principale è il tentativo da parte del protagonista di svelare il mistero celato da una maschera maledetta, rinvenuta in un tesoro e fonte, da quel momento, di incubi e insonnia. Teatro di tutto il gioco è la città di Westgate, nota per la gran quantità di criminali che popolano i suoi vicoli oscuri. Il protagonista scoprirà, ben presto, che la maschera proviene da un gruppo di fuorilegge ben noto in città, che però sta avendo qualche problema, nell'ultimo periodo, a causa della nascita di un ancora misterioso gruppo concorrente.

Questo punto di partenza offre al giocatore una scelta interessante: per ottenere informazioni sui nemici e aiuto nella lotta contro i medesimi, potrà far unire il proprio alter ego al gruppo rivale, oppure ai seguaci del tempio di Lathander che, fedeli alla dottrina solare della propria divinità, combattono indistintamente tutti coloro che si muovono nell'ombra.

> **"Passeremo molto tempo a dialogare e a risolvere enigmi"**

Il problema è che, a livello morale, la faccenda non è semplice come sembra. Il capo dei religiosi è un arrogante egocentrico; d'altro canto, i criminali hanno una loro etica, pur se discutibile.

Questa è una delle scelte più eclatanti che dovremo compiere, ma tutto il modulo è centrato sulla definizione di personaggi e situazioni interessanti e dalla moralità dubbia: passeremo molto tempo a combattere, ma ne trascorreremo altrettanto a dialogare, a risolvere enigmi e ad affinare la crescita dei nostri personaggi.

Quasi totalmente bandita, invece, è la libera esplorazione, come impone la tradizione dei GdR centrati sulla trama di cui *Mysteries of Westgate* è un esponente perfetto: l'avventura si svolge tutta nei tre grandi quartieri in cui è divisa la città, ciascuno dei quali consente l'accesso a vari edifici e aree sotterranee, che però vengono resi accessibili solo quando richiesto da qualche missione.

Oltre alla grande quest principale, in città troveremo numerose missioni secondarie, alcune molto interessanti: ci misureremo con la pesante eredità sentimentale di un sacerdote di Tyr; aiuteremo una bella ragazza convinta di essere sotto l'effetto di una maledizione che la rende deforme (qui è geniale la sorpresa finale); combatteremo nell'arena cittadina per difendere i suoi schiavi e tanto altro ancora.

Il tocco professionale non si nota solo nei temi affrontati, né nelle nuove

LA MALEDIZIONE DI OSSIAN

Gli autori di *Mysteries of Westgate* sono riuniti sotto l'etichetta di Ossian Studios. Il fondatore del gruppo è Alan Miranda, già membro di BioWare ai tempi del glorioso *Baldur's Gate*. Purtroppo, fino a questo momento la storia della compagnia è stata segnata da sfortune quasi paradossali. Il loro primo prodotto, l'ottimo modulo per il primo *Neverwinter Nights* intitolato *Darkness Over Daggerford*, è stato completato dopo che Atari aveva già deciso di cancellare il programma dei moduli "premium", cioè a pagamento. Con grande generosità, Miranda ha deciso di completarlo ugualmente e di distribuirlo gratis (lo si può trovare qui: **http://nwvault.ign.com/View.php?view=Modules.Detail&id=5122**). *Mysteries of Westgate*, dal canto suo, era già completato pochi mesi dopo la pubblicazione del gioco base, più di un anno fa: l'attesa interminabile che abbiamo dovuto sopportare per giocarlo era dovuta al fatto che Atari non riusciva a trovare un sistema di protezione soddisfacente. Speriamo che la prossima volta vada meglio...

ATTENZIONE! DRM

Dopo essere stato installato, *Mysteries of Westgate* deve essere convalidato online per funzionare. Un singolo codice è valido per tre installazioni, dopo le quali è necessario richiedere ad Atari un codice nuovo o procedere a un nuovo acquisto. Dopo la convalida iniziale, non è richiesta la connessione a Internet mentre si gioca.

■ Nei dialoghi vengono usate spesso le caratteristiche del personaggio principale.

■ Le locande sono, come sempre, una buona fonte di informazioni.

IN QUATTRO SI LAVORA MEGLIO

La personalità dei nostri compagni di viaggio è stata delineata dagli autori in maniera decisamente interessante. Rinara è una ladra, già membro fuoriuscito della gang criminale contro cui dobbiamo combattere per tutta l'avventura; apparentemente interessata solo al vil denaro, avrà modo di stupirci con comportamenti sorprendenti. Mantides è un paladino decaduto, resosi colpevole di gravi misfatti che lo fanno vivere pieno di sensi di colpa e di indecisioni; il suo passato lo perseguita anche durante i nostri viaggi. Charissa è una chierica di Tyr infervorata dalla guerra contro il Male in modo addirittura esagerato; avremo modo di scoprire cosa si cela dietro la sua rabbia, che sembra più sete di vendetta che non desiderio di giustizia.

■ In *Mysteries of Westgate* non mancano i libri da leggere.

IL COLLEZIONISTA DI ORO

A un certo punto dell'avventura, dovremo accumulare una grande quantità di denaro (40.000 monete) per pagare un passaggio in nave. Probabilmente, ci mangeremo le mani pensando di dover rinunciare per sempre a quel costoso oggetto in vendita che avevamo adocchiato: niente paura, dato che al termine della missione la cifra ci verrà restituita... con gli interessi!

IN ALTERNATIVA...

Neverwinter Nights 2 Mask of the Betrayer, Dic 07, **8**
La prima espansione ufficiale di *NWN 2* vanta una storia scritta da uno dei più grandi autori di videogiochi, Chris Avellone: è un'esperienza che non si dimentica facilmente...

Neverwinter Nights: Darkness Over Daggerford
Non è esattamente un'espansione, ma un modulo per il primo *NWN*. Si tratta della prima opera degli autori di *Mysteries of Westgate*, con cui condivide lo stile e lo scopo. In più è gratis!

musiche o nel doppiaggio, che comunque contribuiscono non poco a migliorare l'atmosfera. Il punto più alto è forse raggiunto nei dialoghi tra i nostri compagni di viaggio e nelle modalità d'interazione con loro: determinando le loro scelte e guadagnando o perdendo influenza, che si rivela decisiva in alcuni particolari frangenti.

Certo, *Mysteries of Westgate* ha anche dei limiti, che poi sono quelli del gioco originale: l'interfaccia, originariamente pensata per un solo personaggio, mostra i suoi problemi quando si tratta di gestire un intero gruppo; la telecamera non è perfetta e l'Intelligenza Artificiale dei nostri compagni di viaggio in combattimento è da dimenticare.

Si potrebbe obiettare, con qualche fondamento, che in fondo gli autori del modulo non avevano alcun potere su tali caratteristiche. D'altro canto, la giocabilità globale dell'avventura in qualche modo ne risente, quindi pensiamo sia giusto segnalarle. Detto ciò, chi ha amato la campagna base di *Neverwinter Nights 2* e chi apprezza i GdR dalla trama forte e dai dialoghi estesi troverà certamente pane per i propri denti in *Mysteries of Westgate*, tra l'altro a un prezzo allettante, viste le dimensioni complessive del lavoro svolto.

Mosè Viero

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Ossian Studios** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.atari.com/nwn2/mow**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 1 GB HD, Neverwinter Nights 2, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 2,6 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Trama e dialoghi interessanti e ben scritti
- Notevole varietà di situazioni
- Ottimo rapporto qualità-prezzo

- Si porta dietro i difetti del gioco base
- Solo tre personaggi arruolabili
- Non particolarmente originale

L'avventura è avvincente e ben realizzata, e va senz'altro consigliata a chiunque abbia amato non solo l'originale *Neverwinter Nights 2*, ma anche tutte le creazioni di BioWare, cui *Mysteries of Westgate* è senz'altro affine. Peccato per i difetti, in gran parte eredità del gioco base.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
7	8	8	7	8	7

Lo scomparso confine tra Germania Est e Germania Ovest era "marcato" da un'imponente serie di fortificazioni.

Gli scenari introduttivi includono solo una manciata di unità che lottano per il controllo di piccole porzioni della mappa.

GENERE: WARGAME

DANUBE FRONT '85

Quando la Guerra Fredda diventò calda...

LINGUA E COSTI

Modern Campaigns: Danube Front '85 **può essere ordinato (come gli altri titoli di questa serie) da HPS Simulations (www.hpssims.com) al costo di 38 euro più spese di spedizione. La documentazione, molto dettagliata, è online, sia in formato .doc, sia in .pdf. Include le istruzioni per un veloce tutorial, il manuale completo, la guida all'editor di scenari, la storia fittizia degli eventi che portarono alla terza guerra mondiale (molto interessante, con finti comunicati stampa, analisi politiche e ordini segreti per entrambe le parti) e una discussione sulle scelte fatte dai progettisti per ricostruirla nel modo migliore.** ***Danube Front '85*** **è solo in inglese.**

INSIEME alla serie *Panzer Campaigns*, centrata sulle grandi battaglie della Seconda Guerra Mondiale (e di cui, in passato, abbiamo recensito i titoli *Sicily '43* e *France '40*), la collana *Modern Campaigns* di HPS Simulations ricostruisce a livello tattico/operazionale conflitti reali e ipotetici dell'era moderna.

Dei cinque titoli finora pubblicati, il primo ci porta in Medio Oriente riproponendo le guerre arabo-israeliane del 1948, 1967 e 1973, mentre ben quattro sono dedicati a un'ipotetica terza guerra mondiale scoppiata tra Est e Ovest nell'estate del 1985. Nella realtà, questo grande conflitto non avvenne mai e oggi la situazione mondiale è molto cambiata; ma per chi è vissuto in quegli anni, la possibilità che le forze del Patto di Varsavia (ovvero l'alleanza dei paesi dell'Est Europeo, guidata dall'Unione Sovietica) si scontrassero con quelle della NATO (che riunivano la maggior parte dei paesi occidentali, nonché Stati Uniti e Canada) era ben concreta.

La battaglia principale sarebbe stata quella per la Germania, con Corea e Balcani come probabili zone di conflitto secondarie. *Korea '85* è, in effetti, un altro titolo della serie *Modern Campaigns*, mentre i tre rimanenti si occupano di altrettanti teatri di battaglia nella contesa per la Germania Ovest, la Danimarca e i Paesi Bassi: il fronte centrale (coperto da *Fulda Gap '85*), quello settentrionale (cui è dedicato *North German Plain '85*) e quello meridionale, di minore rilevanza strategica, di cui si occupa questo *Danube Front '85*.

Perché dedicare una recensione al gioco apparentemente meno interessante? Per due ottime ragioni. Innanzi tutto, il titolo è assai ingannevole, e *Danube Front '85* raccoglie scenari ambientati in tutti e tre i settori summenzionati, oltre a una campagna che ricostruisce l'intera battaglia per la Germania su una gigantesca mappa che copre dalla Danimarca all'Austria, e dalla Germania Est all'Olanda. Oltre a ciò, nei cinque anni trascorsi dalla pubblicazione dei primi due titoli, numerosi suggerimenti sulla dislocazione delle forze in campo, sui piani di battaglia previsti dai due contendenti e sulle capacità delle armi schierate sono giunti sia da veterani che servirono sul teatro europeo, sia da informazioni recentemente rese pubbliche dai vari archivi nazionali. Il risultato è che ogni scenario è stato rivisto e riproposto con ancora maggiore accuratezza.
La seconda ragione è che le battaglie per il fronte meridionale includono una densità di unità relativamente inferiore e sono, quindi,

> **"Include regole per armi chimiche, nucleari e batteriologiche"**

un buon modo per impadronirsi del sistema di gioco prima di affrontare i grandi scontri meccanizzati per la conquista di Francoforte o della Rhur.

Danube Front '85 utilizza un sistema classico a turni ed esagoni. Ogni esagono rappresenta un miglio (circa 1,6 Km), un turno 3 ore, e ogni unità un battaglione, una compagnia o un raggruppamento di mezzi particolari (artiglierie, lanciamissili, elicotteri, forze speciali e via di questo passo). Movimento e combattimento vengono gestiti in modo simile a quanto già visto nella serie *Panzer Campaigns* (di cui *MC* rappresenta, a tutti gli effetti, un'evoluzione). Ogni unità inizia il turno con un ammontare di punti azione che vengono "spesi" per muoversi, sparare contro i nemici a portata, cambiare formazione, sganciarsi dai trasporti e porsi in posizione di fuoco (per le unità di artiglieria) e così via. Parlando di formazione, ne esistono di due tipi: da battaglia, in cui i mezzi e gli uomini sono pronti al combattimento, ma si spostano più lentamente, e da "movimento rapido", che consente più velocità, ma decurta sia la capacità offensiva sia – fatto più importante – quella difensiva in caso di

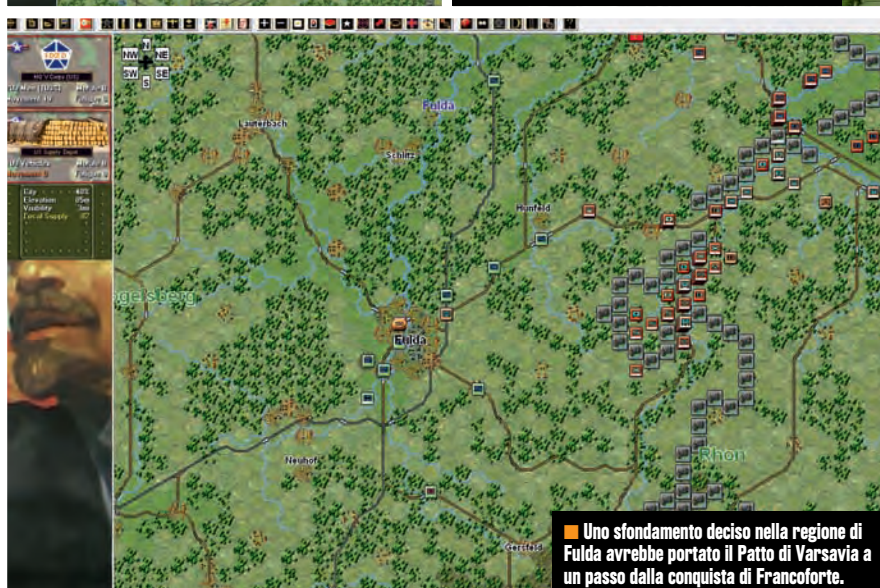
SCENARI E CAMPAGNE

A prescindere dal settore coperto o dalla situazione proposta, *Danube Front '85* presuppone due possibili "inizi" della guerra. Sorpresa indica il tentativo del Patto di Varsavia di cogliere l'Occidente impreparato, attaccando però solo con le forze disponibili alla frontiera. Tensione, invece, simula una situazione di grave crisi internazionale con conseguente mobilitazione da entrambe le parti. Gli scenari, come visto, variano tra piccoli scontri introduttivi sul fronte meridionale fino a coprire tutto questo teatro (inclusi momenti diversi della "guerra", come il contrattacco NATO dopo uno sfondamento del Patto di Varsavia). Altri si occupano della battaglia per Berlino, mentre altri ancora spostano la propria attenzione al settore nord (Germania settentrionale e Danimarca). Infine, abbiamo la grande campagna, presente in tre versioni: ottimizzata per il giocatore NATO contro la I.A., per il Patto (sempre contro il computer), oppure bilanciata per lo scontro tra due avversari in carne e ossa. Infine, grazie all'editor incluso, alcuni appassionati hanno già realizzato gli scenari mancanti del settore centrale (regione di Fulda), oltre a una variante che vede la guerra scoppiare nel 1987 e gli avversari schierare armi più avanzate. Troverete tutto alla "Unofficial Panzer Campaigns Home Page" (**http://members.shaw.ca/gcsaunders/welcome.html**).

Un'intera serie di scenari è dedicata alle battaglie per il controllo di Berlino.

LA CHIMICA DELLA GUERRA

Nel 1985, gli eserciti contrapposti schieravano già le famigerate "armi di distruzione di massa". La politica ufficiale NATO era basata su due principi: l'impiego di armi chimiche e batteriologiche da parte del Patto di Varsavia avrebbe portato all'uso di armi nucleari (scatenando una risposta a base di ordigni tattici); la NATO non avrebbe in nessun caso impiegato per prima, sul campo di battaglia, questi mezzi distruttivi. Ciò, nel gioco, si traduce con la possibilità per il Patto di decidere se e quando usare agenti chimici volatili (che creano enormi danni, ma si disperdono rapidamente) o persistenti (relativamente meno letali, ma capaci di contaminare a lungo le aree colpite) – oltre naturalmente ad armi nucleari tattiche.
Se ciò avviene, la NATO è automaticamente autorizzata a rispondere utilizzando il proprio arsenale nucleare. Le conseguenze di un'escalation tendono a essere devastanti per entrambe le parti.

Esiste l'opzione di rappresentare le unità con piccoli carri armati, ma l'effetto è assai deludente.

Uno sfondamento deciso nella regione di Fulda avrebbe portato il Patto di Varsavia a un passo dalla conquista di Francoforte.

MORTE DAL CIELO

Gli elicotteri di entrambe le parti sono presenti sulla mappa e, in base al modello, possono attaccare unità nemiche, effettuare missioni di ricognizione e/o trasportare uomini con rapidità lungo il fronte – risultando però vulnerabili al fuoco antiaereo nemico (che, nei letali campi di battaglia moderni, include non solo mitragliatrici e cannoni, ma anche micidiali missili terra-aria). Gli aerei da combattimento sono gestiti in modo più astratto, con vari modelli dalle caratteristiche differenti (come gli F16 o i Su-25) che possono essere "chiamati" a effettuare missioni di fuoco o di ricognizione sulla mappa, mentre la I.A. calcola la probabilità che vengano intercettati da apparecchi nemici o che subiscano perdite a causa delle difese antiaeree presenti nell'area.

contatto imprevisto con il nemico, con il rischio di subire perdite gravissime.

Nel suo turno, il giocatore è libero di agire come meglio crede con le sue forze, magari muovendo alcune "pedine", quindi combattendo con altre, e tornando infine ad agire con le prime – se queste hanno ancora punti azione disponibili. In questa fase, l'avversario può solo agire con il "fuoco di opportunità": le sue unità spareranno automaticamente contro i nemici che si porteranno a tiro, purché siano soddisfatte le condizioni di visibilità degli stessi (che variano con il momento del giorno e il tempo atmosferico) e altri fattori legati, per esempio, alla preparazione degli uomini e alla fatica accumulata. Il fuoco di opportunità è fondamentale, per esempio, per organizzare letali imboscate ad avversari che stanno avanzando imprudentemente.
Imparare a giocare a *Danube Front '85* non è difficile, soprattutto se siete già veterani di *Panzer Campaigns*. Ma anche se questo è il vostro primo titolo tra quelli che utilizzano il "sistema Tiller" (dal nome dell'inventore del regolamento base cui si appoggiano le due serie) scoprirete che muovere e combattere con le forze meccanizzate al proprio comando non è affatto difficile.

MC, è bene dirlo, considera un gan numero di fattori inerenti la guerra moderna, incluse armi nucleari, chimiche e batteriologiche, oltre ai summenzionati elicotteri e altro. Ma è possibile apprendere il loro impiego in modo graduale, e la documentazione (anche se solo in formato digitale) è molto completa.
Ci sono solo due critiche che, in definitiva, possiamo muovere al gioco: la prima è che il sistema a turni ed esagoni, sebbene ancora in voga, inizia a essere un po' superato, soprattutto a fronte di titoli "in tempo reale" di nuova concezione come *Conquest of the Aegean*. La seconda è che le campagne più vaste sono così enormi, da risultare quasi ingestibili, anche se una soluzione è trovare un gruppo di amici su Internet, dividere il vasto fronte tra due team di avversari e mettere da parte *qualche mese*.

Per i comuni mortali, la vera forza di *Danube Front '85* restano gli scenari più contenuti – fotografie di una guerra, per fortuna, mai combattuta.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

The Operational Art of War III, Ago 06, 8
L'editor di wargame operazionali di Norm Koger contiene numerosi scenari su un'ipotetica terza guerra mondiale, tra gli Anni '60 e i primi '90.

Flashpoint: Germany, Ago 05, 7
Un gioco tattico a movimento simultaneo ambientato sempre in Germania durante gli Anni '80. Include americani, inglesi e tedeschi, oltre al Patto di Varsavia.

info ■ Casa **HPS Simulations** ■ Sviluppatore **John Tiller Games** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 32** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.hpssims.com/Pages/products/ModBat/DanubeFront/DanubeFront.html**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 500 MHz, 64 MB RAM, Scheda grafica 8 MB, 350 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 1 GHz, 256 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

Pro:
- Copre l'intero fronte centroeuropeo
- Regole per armi chimiche e nucleari
- Curva di apprendimento graduale

Contro:
- Le campagne più grandi sono quasi ingestibili
- Sistema a esagoni e turni un po' obsoleto
- Visuali "ravvicinate" pressoché inutili

***Danube Front* ricostruisce su scala operazionale non solo le battaglie per il sud della Germania in un'ipotetica terza guerra mondiale, ma operazioni situate lungo tutto il fronte, fino alla Danimarca. Le campagne complete, però, sono quasi ingestibili.**

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	I.A.
6	6	8	8	8	5

Giochiamo spendendo POCO

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** EA ■ **Sviluppatore:** Interno ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 19,90 ■ **Provato su:** Dic 08, 8½

DEAD SPACE

SE c'è una cosa che i thriller ambientati nello spazio ci hanno insegnato, è che è sempre meglio stare alla larga dalle stazioni spaziali che non rispondono agli appelli via radio.

Ma a poco valgono i consigli, se c'è di mezzo la propria amata e, per questa ragione, il protagonista di *Dead Space*, si troverà coinvolto in una spaventosa avventura piena di mostri assetati di sangue.

Non è la trama il vero punto di forza del lavoro di EA, colpa anche di un personaggio principale scarsamente caratterizzato e del tutto muto. *Dead Space*, però, si fa perdonare grazie a un'eccezionale atmosfera horror e all'adrenalinica struttura di gioco. La visuale è in terza persona e il ritmo non lascia un attimo di respiro. Enigmi, scontri contro creature disgustose, battaglie contro enormi mostri di fine livello e chi più ne ha più ne metta. Come in ogni survival horror che si rispetti, le munizioni sono contate e bisognerà sfruttare i punti deboli dei nemici e le abilità del protagonista. Oltre alla stasi, che consente di rallentare il movimento di alcuni oggetti, Isaac Clarke (questo il nome del nostro eroe) è anche in grado di spostare oggetti lontani grazie alla telecinesi.

Il risultato è un gioco divertente ed emozionante, che vi terrà incollati agli schermi per una dozzina di ore d'intensa mattanza al cardiopalmo.

GIOCHI COMPUTER

■ Come da copione, la stazione spaziale sarà piena di abominevoli creature assetate di sangue.

VERDETTO

Divertente, adrenalinico e dotato di un'eccezionale atmosfera horror, *Dead Space* vale sicuramente la spesa, per di più ridotta.

■ **Casa:** EA ■ **Sviluppatore:** Digital Illusions CE ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 19,90 ■ **Provato su:** Feb 09, 8

MIRROR'S EDGE

GIOCO d'azione sui generis, *Mirror's Edge* è riuscito a conquistarsi le simpatie dei videogiocatori grazie a una struttura molto particolare, tutta centrata sulla disciplina del parkour.

Nella pratica, muoveremo una deliziosa e instancabile donzella per i tetti di una fantasiosa metropoli piena di grattacieli. La trama presenta un mondo privo di libertà, in cui le uniche informazioni non ufficiali vengono recapitate dai runner: atleti senza paura che saltano da un tetto all'altro per eludere i controlli di sicurezza. In questo clima autoritario, Faith, la protagonista del gioco, dovrà cercare di liberare sua sorella, ingiustamente accusata di omicidio. La vicenda è abbastanza lineare e rappresenta solo una scusa per balzare da un palazzo all'altro. Il sistema di controllo è ottimo e permette di guidare con precisione il nostro alter ego digitale. Le sue abilità hanno dell'incredibile, visto che, oltre a saltare come una gazzella, potrà arrampicarsi e camminare sui muri e tenersi in equilibrio su travi sospese.

Troverete l'ultima patch, che serve a risolvere alcuni dei bug presenti nella versione originale di *Mirror's Edge*, all'indirizzo **http://files.filefront.com/Mirrors+Edge+v101+Patch/;12964744;/fileinfo.html**

GIOCHI COMPUTER

■ Faith è in grado di compiere dei balzi incredibili.

VERDETTO

€ € € € €

Un gioco d'azione/piattaforme un po' breve, ma comunque divertente e intrigante. Da provare se desiderate qualcosa di nuovo.

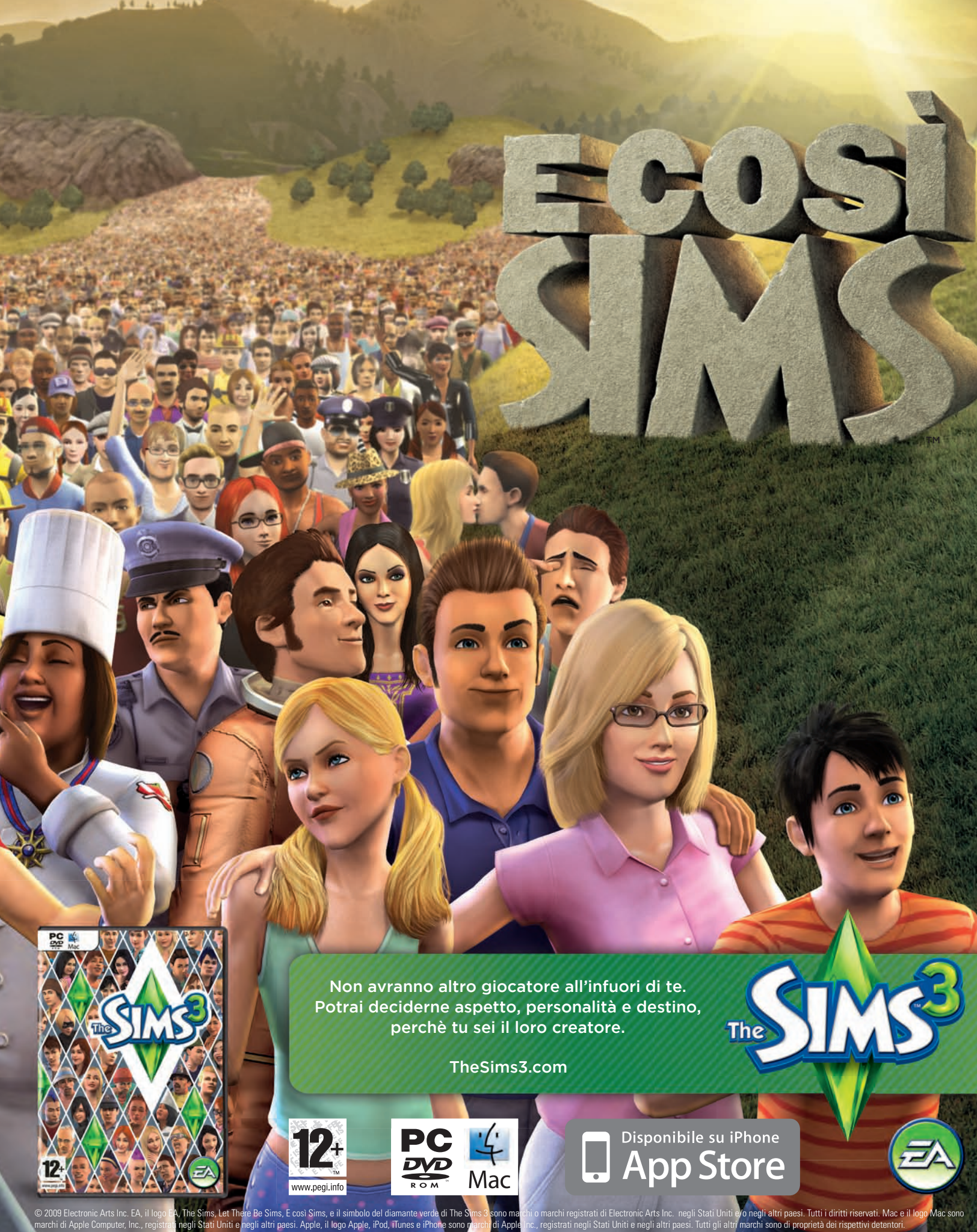
ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBISOFT

Gioco	Prezzo
Age Of Empires Collector	€ 9,99
Age Of Mythology Gold	€ 9,99
Combat Flight Simulator 3	€ 9,99
CSI 3: 3 Dimensions Of Murder	€ 9,99
CSI 4: Hard Evidence	€ 9,99
Devil May Cry Special Edition	€ 9,99
Driver Parallel Lines	€ 9,99
Far Cry	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter	€ 9,99
Lost	€ 9,99
Prince of Persia Trilogy	€ 9,99
Rainbow Six Vegas	€ 9,99
Resident Evil 4	€ 9,99
Settlers 6 Gold	€ 9,99
Silent Hunter 4	€ 9,99
Splinter Cell Double Agent	€ 9,99
Splinter Cell Trilogy	€ 9,99
Surf'S Up: I Re Delle Onde	€ 9,99
TMNT	€ 9,99
Zoo Tycon Complete Edition	€ 9,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

F.E.A.R. 2
BANNED.Neon
"Tropa de Elite!"

Empire Total War
GMC.Homer
"I pirati ballano sul ponte delle navi!"

Dawn of War II
GMC.Pettinato
"Senza guerra, non c'è vittoria!"

Power & Glory
GMC.Pape
"E chi mi ferma più!"

Major League Baseball 2K9
GMC.Dario
"Era il miglior ballerino del mondo!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK Ott 07 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2009
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 08 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 08

È sempre la migliore simulazione di calcio su PC, con la Champions, la modalità Miti e un ritmo di gioco più riflessivo che in passato!

2) FIFA 09 Nov 08 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 08
Le promesse novità dell'edizione *09* non sono tutte riuscite e la grafica è solo sufficiente.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 09
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Dic 08 **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) EMPIRE TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 09 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Spettacolare! Sfidate le potenze del XVIII secolo e forgiate il vostro impero, combattendo per terra e per mare.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno6 **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8 ½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Giu 05/Lug 06
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.

2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2009 Nat 08 VOTO 8½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 08
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) PRINCE OF PERSIA
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 08 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Ancora combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Questa volta, però, il Principe ricomincia daccapo, con una nuova trilogia.

2) DEAD SPACE Dic 03 VOTO 8½
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
■ **Trucchi:** Gen 09 ■ **Demo:** Nessuno
Azione e paura, per restare incollati al monitor fino all'ultimo secondo di gioco. Da provare... di notte!

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) MIRROR'S EDGE Feb 09 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente e adrenalinico: un esperimento tra azione e piattaforme da giocare tutto d'un fiato.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3
Casa: Bethesda Distributore: Atari
Prova: Nov 08 **Voto: 9**
■ **Sol su PDF:** Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine e decine di quest da risolvere in modi diversi, e una trama atomica.

2) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

3) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Guida (CD/DVD):** Giu - Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) **LEFT 4 DEAD** Gen 09 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) **UNREAL TOURNAMENT 3** Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08/Giu 09 ■ **Demo:** Nat 07

3) **ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS** Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) **FLIGHT SIMULATOR X** Nat 06 VOTO 8½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) **FALCON 4.0 ALLIED FORCE** Ott 05 VOTO 8½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) **IL2 STURMOVIK 1946** Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) **DEVIL MAY CRY 4** Set 08 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

2) **MORTAL KOMBAT 4** Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) **FIGHTING FORCE** Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) **PSYCHONAUTS** Gen 06 VOTO 8½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) **RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC** Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) **EVIL TWIN** Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) **TETRIS** VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) **PUZZLE QUEST GALACTRIX** Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) **BRAID** Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) **GTA IV** Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) **SID MEIER'S PIRATES!** Gen 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) **GEOMETRY WARS** Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ bellisimowtc
I più rigiocati
1. Soldier of Fortune
2. American McGee's Alice
3. Half-Life
4. Pro Evolution Soccer 5
5. Duke Nukem 3D

■ Trunks_20
I migliori di tutti i generi
1. (GdR) The Elder Scrolls IV: Oblivion
2. (Guida) Test Drive Unlimited
3. (Azione) Mirror's Edge
4. (FPS) Star Wars: Republic Commando
5. (MMORPG) Metin 2

■ HawkinHawk
Le migliori vecchie glorie
1. Apache vs Havoc
2. La serie Imperivm
3. Return to Castle Wolfenstein
4. The Elder Scrolls III: Morrowind

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
CIDIVERTE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/72504
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

La tua libreria online

Per scoprire tutto il mondo del...

CREARE UN SITO WEB IN POCHI MINUTI

€ 9,90

Costruite il vostro sito Internet imparando i linguaggi base del web editing, senza trascurare nozioni di progettazione e analisi. Approfondimenti sono dedicati all'impaginazione, ai CSS e alla programmazione pratica in Javascript. Tutto il testo è corredato da esempi e riferimenti a risorse gratuite reperibili in Internet.

AUDIO DIGITALE - DAL CAMPIONAMENTO AL MIXING

Registrare in digitale! Nel CD, il software per trasformare il PC in un mixer digitale.

€ 12,00

CREA LA TUA MUSICA CON FL STUDIO 6

Il manuale illustra la nuova versione di Fruity Loops con gli strumenti per comporre un brano musicale.

€ 12,00

PC FAI DA TE - GUIDA PRATICA ALL'HARDWARE

Il manuale per fare manutenzione a PC desktop e portatili, e per riparare ed elaborare l'hardware.

€ 12,90

RECUPERA E SALVA I FILE PERSI O CANCELLATI

Questa guida aiuta a capire quando è possibile agire da soli e quando rivolgersi all'assistenza.

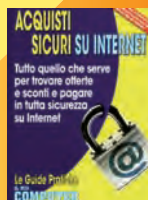
€ 8,50

WEB 2.0 AJAX

Il manuale più completo per sfruttare la tecnologia Ajax, il nuovo modo di costruire applicazioni per il Web.

€ 12,90

ACQUISTI SICURI SU INTERNET

Come usare Internet in sicurezza, per prenotare biglietti aerei o concerti, e per partecipare ad aste sul Web.

€ 6,50

WINDOWS VISTA IL REGISTRO DI SISTEMA

Per capire come funziona il Registro di sistema e scoprire come modificarlo, per un PC adatto a tutte le esigenze.

€ 8,50

WINDOW VISTA IMPOSTAZIONI TRUCCHI E SEGRETI

Indispensabile per districarsi tra configurazioni, finestre e funzionalità di Vista.

€ 8,50

BLOG E PODCAST

Il Blogging spiegato in tutti i suoi aspetti, dalla creazione del sito fino agli aspetti economici e professionali.

€ 9,90

JAVASCRIPT - CREARE PAGINE WEB INTERATTIVE

La guida fondamentale per chi vuole migliorare il proprio sito, rendendolo dinamico e interattivo.

€ 12,90

CUBASE 4 - MUSICA DIGITALE

Il programma più diffuso per creare musica su PC è Cubase. Per usarlo basta quest'ottima guida.

€ 12,90

REASON GUIDA COMPLETA

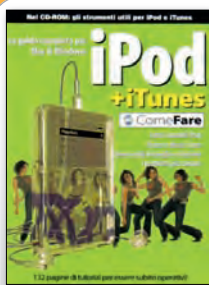
Questa guida vi aiuterà a capire e a usare al meglio il software musicale Reason di Propellerhead.

€ 9,90

WINDOWS VISTA - GUIDA BLU

€ 12,90

Per chi vuole imparare a usare Windows Vista senza fatica, sfruttando al massimo tutte le sue potenzialità. Interi capitoli sono dedicati alla velocità d'uso, alla sicurezza e alla compatibilità con altri software. Chi sta ancora cercando di far girare i suoi vecchi programmi su Windows Vista, troverà un'intera sezione del libro dedicata a questo argomento.

www.spreastore.it
DIGITALE

IPOD + ITUNES

Tutti i modelli di iPod: come usarli al meglio, come risolvere i problemi più comuni e come sfruttare le potenzialità di iTunes. In più, aggiungete nuove funzioni al vostro iPod, divertitevi a giocare e... molto altro.

€ 9,90

COMPUTER SICURO

€ 12,90

Chiunque usi un computer è interessato alla protezione dei propri dati e delle proprie attività in rete. Per tutti quelli che usano Internet il problema di salvarsi dalle intrusioni è sicuramente il più sentito. Spam, Dialer, Virus, Trojan, Worm, Phishing creano fastidi enormi e non sempre è facile rimuoverli dal proprio computer o evitarne gli attacchi.

Acquistando tre o più titoli le spese postali sono GRATUITE!

OFFERTA VALIDA SOLO ONLINE!

SE ACQUISTI 2 DVD IL TERZO È IN REGALO!

SE PREFERISCI REGALARTI UN MONDO DI EMOZIONI, ACQUISTA LA SERIE COMPLETA:

30 DVD a €89,00

comprese le spese postali!

Scegli le *pubblicazioni* che vuoi ordinare

Indica il quantitativo delle pubblicazioni che vuoi ricevere

Q.tà	Titolo	Prezzo
	L'HARDWARE DEI PC - AGGIORNARE, RIPARARE, ELABORARE IL COMPUTER	€ 8,50
	PC FAI DA TE - GUIDA PRATICA ALL'HARDWARE	€ 12,90
	RECUPERA E SALVA I FILE PERSI O CANCELLATI	€ 8,50
	HDTV - TV AD ALTA DEFINIZIONE	€ 8,90
	HOME THEATER - PORTA IL CINEMA A CASA TUA	€ 8,90
	AUDIO DIGITALE - DAL CAMPIONAMENTO AL MIXING	€ 12,00
	CREA LA TUA MUSICA CON FL STUDIO 6	€ 12,00
	CUBASE 4 - MUSICA DIGITALE	€ 12,90
	FARE MUSICA CON CUBASE SX	€ 9,90
	iPOD + iTUNES	€ 9,90
	MUSICA CON IL PC	€ 9,90
	MUSICA DIGITALE - IPOD E MP3	€ 8,90
	REASON GUIDA COMPLETA	€ 9,90
	JAVASCRIPT - CREARE PAGINE WEB INTERATTIVE	€ 12,90
	COMPUTER SICURO	€ 12,90
	DIVX E XVID SENZA SEGRETI	€ 8,90
	ACQUISTI SICURI SU INTERNET	€ 6,50
	BLOG E PODCAST	€ 9,90
	CREARE UN SITO WEB IN POCHI MINUTI	€ 9,90
	GOOGLE - UN MONDO DA SCOPRIRE	€ 9,90
	WEB 2.0 AJAX	€ 12,90
	WINDOWS VISTA- IL REGISTRO DI SISTEMA	€ 8,50
	WINDOW VISTA - IMPOSTAZIONI TRUCCHI E SEGRETI	€ 8,50
	WINDOWS VISTA - GUIDA BLU	€ 12,90
	← Totale quantità / Totale Ordine	

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	**€ 2,90**
	Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	**€ 7,00**
	TOTALE COMPLESSIVO	€

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Spréa Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it.** Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it**

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

- ☐ **Ricevuta di versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.P.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio MI**
- ☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
- ☐ **Carta di Credito**

N.
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV
(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare

Data______________ Firma del titolare______________

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER- N°157

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

CONTINUA IL TOUR DEI WCG ITALIANI

Non è ancora una competizione internazionale, ma lo diventerà il prossimo novembre a Chengdu, in Cina, dove avranno luogo i WCG 2009. Nel frattempo, continuano le selezioni per la formazione della squadra che rappresenterà l'Italia alle prossime "Olimpiadi dei Videogiochi". Progaming Italia, che il mese scorso aveva annunciato la lista ufficiale delle cinque specialità in cui la nazionale azzurra sarà chiamata a cimentarsi, ha recentemente ufficializzato anche il luogo e la data delle finali italiane: queste avranno luogo a Roma, dall'8 all'11 ottobre prossimi, in seno (proprio come l'anno scorso) a Romics – Festival del Fumetto e dell'Animazione, all'interno degli spazi della Nuova Fiera della Capitale. Nel frattempo, quando leggerete queste pagine, si saranno già disputate due ulteriori tappe del tour, in giro per l'Italia: dopo Bolzano, secondo appuntamento nazionale, anche Parma ha esordito nel WCG ospitando, il 13 e il 14 giugno, il terzo appuntamento del concorso itinerante. A tutti i vincitori delle rispettive tappe, Progaming ha offerto volo andata e ritorno da e per Roma, e pernottamento in albergo per partecipare alle finali nazionali. A presto nuovi aggiornamenti.

sito di riferimento:
www.wcg-italy.com

Speciale coppe europee

VOGLIA D'EUROPA

Facciamo il punto sulla situazione delle tre principali competizioni del netgaming europeo.

INTEL EXTREME MASTERS

Di tutti i tornei per club, ora che l'Electronic Sports World Cup ha definitivamente chiuso i battenti, l'Intel Extreme Masters è certamente il più prestigioso.

Anche se, per certi versi, può sembrare "riduttivo" definirlo così (visto che si tratta, ormai, di una competizione mondiale e non soltanto europea), l'Intel Extreme Masters è l'equivalente videoludico della Champions League e possono accedervi soltanto le squadre meglio piazzate nelle rispettive EPS nazionali. L'Intel Extreme Masters, giunto quest'anno alla sua terza edizione, è anche il torneo più ricco in termini di montepremi, con una cifra astronomica di 750.000 dollari (535.000 euro). In questa edizione sono state previste solo due discipline: *World of Warcraft* (a squadre, tre contro tre) e *CounterStrike 1.6* (tra line-up regolari di 5 giocatori).

L'assenza di team ufficiali, nel panorama italiano, per la disciplina MMORPG di Blizzard, ha reso impossibile la partecipazione di una squadra azzurra ai Masters di *World of Warcraft*. Per quanto riguarda, invece, l'unico posto disponibile ai Masters di *CounterStrike 1.6*, questo è stato assegnato, l'estate scorsa, da un quadrangolare tra le finaliste di *CS 1.6* classificate alle EPS VI. A spuntarla, in un'appassionante replica dell'eterna sfida tra le due società più rappresentative del gaming italiano (Cubesports.AMD e Inferno eSports), sono stati i Cube, ammessi dunque ai preliminari IEM.

Alcune giocatrici del torneo femminile di *CounterStrike* delle Major Series. L'Italia, purtroppo, non ha al momento una propria rappresentativa.

La fortuna non ha però arriso ai giallo-neri che, già al primo turno preliminare, sono stati sconfitti ed eliminati dagli spagnoli del x6tence e-Sports Club. Per dovere di cronaca, ricordiamo che le finali del torneo hanno avuto luogo l'8 marzo scorso a Hannover, in Germania. Ad aggiudicarsi l'ambito trofeo sono stati, rispettivamente, gli svedesi del Fnatic (per *CounterStrike*) e i coreani di Hon (per *World of Warcraft*). Il futuro della partecipazione agli Extreme Masters per le squadre italiane rimane incerto: la mancanza di un'EPS estiva, infatti, mette in forse la possibilità per una squadra azzurra di accedere al torneo. Staremo a vedere.

sito di riferimento:
www.esl-world.net/masters

ESL MAJOR SERIES

Continuando il parallelismo calcistico cui facevamo riferimento poc'anzi, le Electronic Sports League Major Series sono la "UEFA" dei videogiochi. Si tratta, in questo caso, di una competizione esclusivamente europea (a differenza degli IEM, possono accedervi solo squadre del Vecchio Mondo).

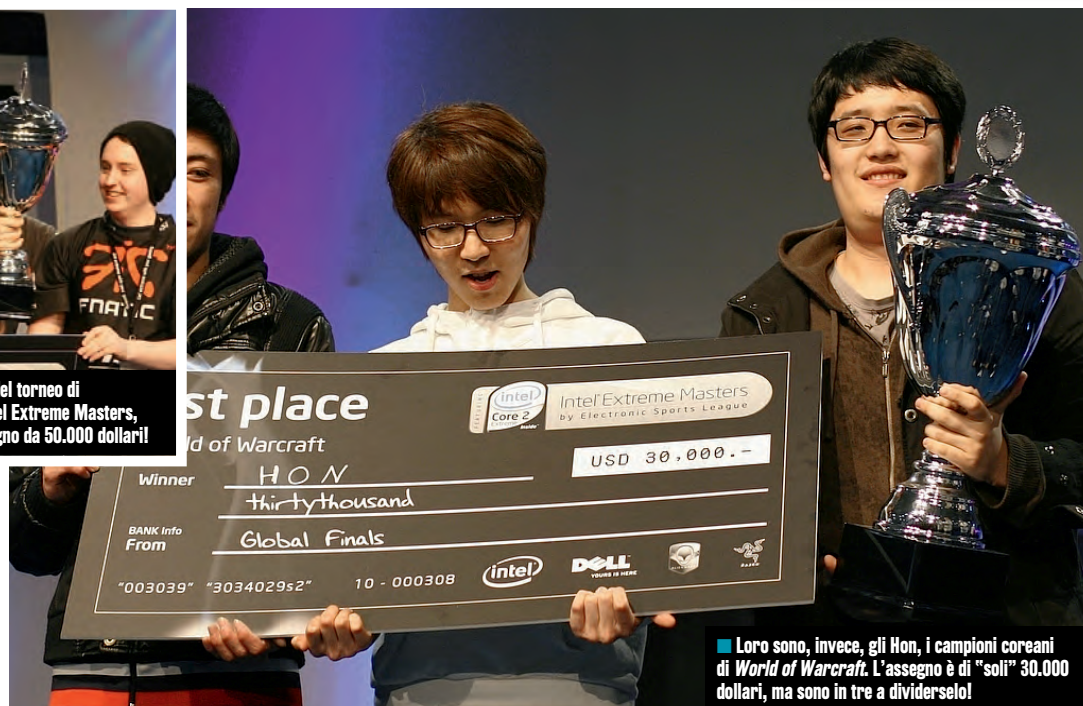
Gli Fnatic, squadra svedese vincitrice del torneo di *CounterStrike* all'ultima edizione degli Intel Extreme Masters, mentre ricevono, lo scorso marzo, l'assegno da 50.000 dollari!

Loro sono, invece, gli Hon, i campioni coreani di *World of Warcraft*. L'assegno è di "soli" 30.000 dollari, ma sono in tre a dividerselo!

È un torneo assai meno redditizio (quest'anno, il montepremi complessivo è di solo 20.500 euro), ma con molte più discipline: in questa quarta edizione sono ben 15 le specialità di gara, di cui 5 individuali e 10 di squadra (per la seconda volta, c'è una disciplina esclusivamente femminile: *CounterStrike 1.6* "female"). In questo caso, la partecipazione degli atleti italiani è decisamente più corale: ben 10 presenze in 6 differenti discipline.

Le migliori chance per l'Italia, peraltro, sono riposte nei giocatori di *Pro Evolution Soccer 2009*, nel cui torneo militano ben 4 atleti azzurri. Nel gruppo B occupa attualmente la seconda posizione Davide "Tigermask83" Schiavone. Due diversi giocatori giocano nel gruppo C del torneo, entrambe vecchie conoscenze del netgaming italiano: Andrea "Milanista" Imperio, Campione d'Italia in carica di *PES 2008* (come membro degli Inferno eSports) e Salvatore "salvo88champion" Mulè, dei Quadrifoglio. Entrambi i giocatori condividono, ex-aequo, la prima posizione in classifica, avendo vinto entrambi i loro incontri. Chiude la partecipazione italiana al torneo Stefano "Stefano10" Di Lodovico, giocatore dei nightForce attualmente in terza posizione nel gruppo D.

Altri due atleti azzurri prendono parte al campionato di *TrackMania Nations Forever*: sono Martino "Hartino" Visentin ed Edoardo "L3gend" Mariotti, degli Inferno. Gli appassionati di netgaming riconosceranno, nel nickname di quest'ultimo, il Campione d'Italia in carica per questa specialità. Chiude, infine, l'adesione italiana alle discipline individuali, Gaetano "cdv" Aprile, attualmente iscritto al gruppo B di *Quake 3 Arena*. Decisamente mediocre la sua prestazione sino a questo momento: "cdv" occupa l'ultima posizione della classifica, avendo perso tutti gli incontri.

Sono tutte vecchie glorie del progaming nostrano, invece, i tre team iscritti alle discipline di squadra delle EMS: occupa la quarta posizione del gruppo C il line-up degli Inferno (ma sarebbe meglio definirlo dei Cubesports.AMD, visto il recente trasferimento nelle file giallo-nere) di *CounterStrike: Source*. Una posizione piuttosto modesta per la squadra Campione d'Italia di categoria, ma, per fortuna, il campionato è ancora lungo e il team avrà ampie occasioni di recuperare terreno. Sono i Team Impact, invece, a rappresentare l'Italia nel torneo di *Defense of The Ancients* (*DotA*). La loro posizione è incerta, ma solo perché, al momento di andare in stampa, gli Impact dovevano ancora iniziare il loro primo match. Conclude il lungo elenco dei partecipanti italiani alle Major Series la compagine dei Quadrifoglio, iscritta al gruppo A di *Call of Duty 4*. I Quadrifoglio hanno perso il loro primo incontro e occupano, a pari punti con altre due squadre, l'ultima posizione in classifica. Anche per loro, però, il campionato offre tante possibilità di recupero. Naturalmente, GMC seguirà con interesse i risultati delle squadre e degli atleti italiani impegnati nelle EMS.

sito di riferimento:
www.esl.eu/eu/ems/season4

EUROPEAN NATIONS CHAMPIONSHIP

Ultima in ordine di comparizione, ma prima per importanza "mediatica", la ENC (ossia l'Europeo per Nazioni) è la più rilevante competizione di videogiochi per nazionali dopo i WCG.

È nata nel 2004, perciò giunge quest'anno alla sua sesta edizione. Si tratta di un torneo che si svolge nell'arco di sette mesi, da febbraio ad agosto, e si articola essenzialmente attraverso quattro fasi: le qualificazioni (che dovrebbero essersi concluse quando leggerete queste pagine), la fase principale (a gironi), i playoff e, naturalmente, le finali (che nel 2008 si sono svolte a Lipsia e quest'anno, benché non siano ancora state ufficialmente annunciate da Electronic Sports League, dovrebbero svolgersi a Colonia, in seno alla Games Convention 2009).

Data la natura della competizione, più legata a motivi di orgoglio nazionale che altro, le ENC non hanno mai avuto un montepremi particolarmente importante e, quest'anno, è solo di 15.000 euro. Sei sono le discipline ufficiali per l'edizione 2009 e l'Italia, naturalmente, partecipa a tutte. Al momento di andare in stampa, però, abbiamo ricevuto la notizia dell'eliminazione delle rappresentative italiane dal torneo di *CounterStrike 1.6* (l'Italia è stata eliminata al terzo round di qualificazione dall'Ungheria con un secco 2-0), di *Warcraft III* (eliminata dalla Spagna al secondo round) e di *Defense of The Ancients* (eliminata dall'Inghilterra al primo turno, per uno a zero). Buone notizie, invece, per la squadra di *CounterStrike: Source*. L'Italia ha superato il turno battendo la Svezia 2 a 0, qualificandosi per la fase a gironi dove incontrerà altre cinque nazionali. Siamo ancora in attesa di conoscere, infine, i risultati della squadra di *FIFA 09*, impegnata nel terzo turno di qualificazione contro l'agguerritissima Turchia, e della nazionale di *Call of Duty 4*, anch'essa al terzo turno e in attesa di disputare un incontro (facile, secondo i pronostici) contro la nazionale ungherese. Un grosso in bocca al lupo ai nostri atleti da parte di tutta la redazione di GMC. Anche per loro daremo un resoconto aggiornato di risultati, gossip, gioie e dolori.

Paolo Cupola

sito di riferimento:
www.esl.eu/eu/enc

Mod per Half-Life 2

DECADENCE

Un nuovo Mod dedicato a chi apprezza il detto: "meglio pochi, ma buoni".

- **Autore:** Decadence Development Team
- **Genere:** FPS multiplayer a squadre
- **Dimensioni:** 277 MB
- **Internet:** www.decadencemod.com

MENTRE la maggior parte degli sparatutto in prima persona con una componente multiplayer punta ad aumentare la quantità dei partecipanti alle battaglie virtuali, sono pochi i progetti dedicati ai giocatori che preferiscono duellare o scontrarsi con un numero limitato di avversari.

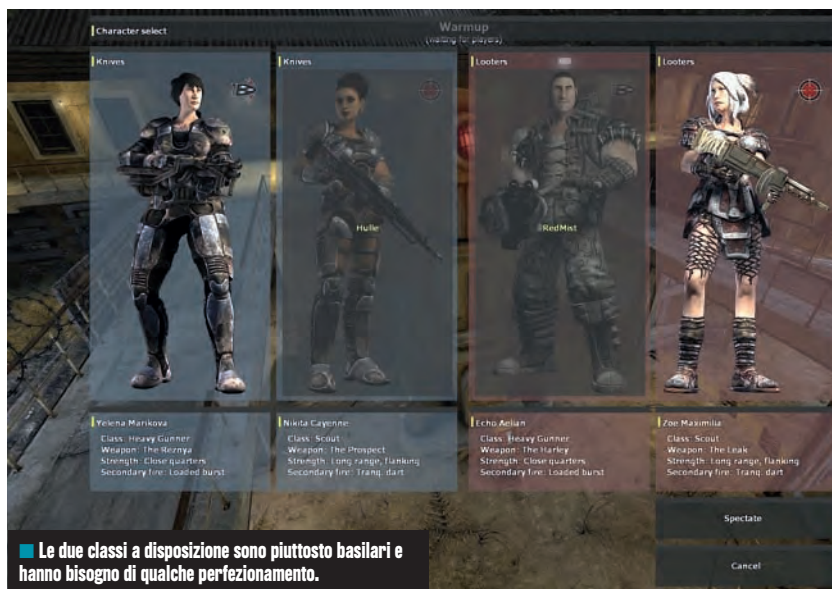
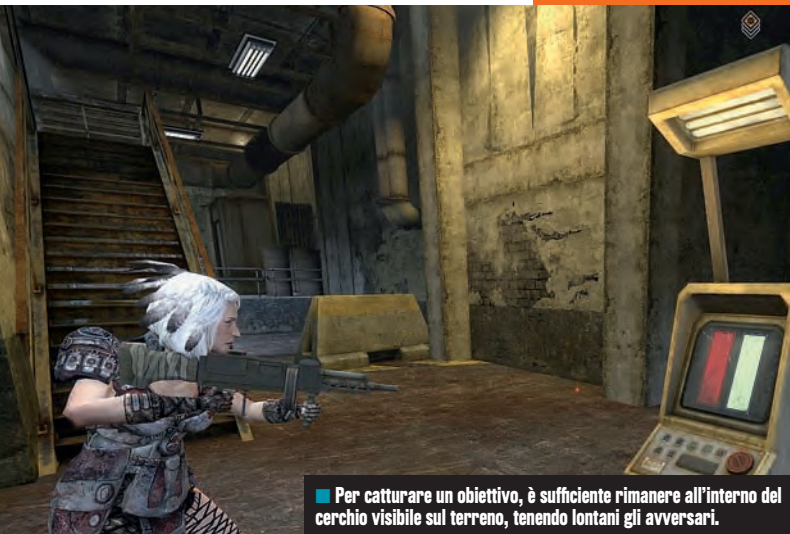
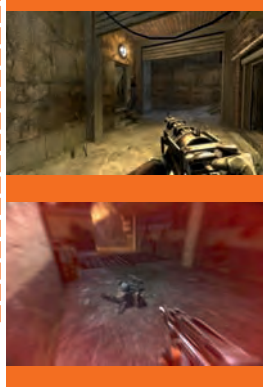
Decadence, un Mod che utilizza il Source Engine di *Half-Life 2*, è pensato proprio per soddisfare le esigenze di questi ultimi, offrendo esclusivamente partite in due contro due. L'ambientazione è una sorta di ibrido fra le atmosfere post-apocalittiche di *Fallout* (anche se, in questo caso, la causa del disastro è l'avvelenamento dell'acqua) e un pizzico di *Unreal Tournament*. Quello che ne risulta sono mappe graficamente appaganti e un livello tecnico generalmente buono.

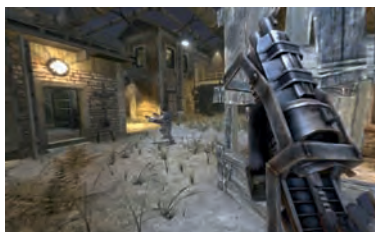
Non potendo contare su squadre composte da un gran numero di giocatori, la parola d'ordine in *Decadence* è "cooperazione": l'obiettivo principale è la cattura di due nodi nella mappa, facilmente visibili grazie all'indicatore su schermo.

INSTALLAZIONE

1 Puntate il browser all'indirizzo **www.decadencemod.com/download** e selezionate uno dei collegamenti dalla colonna di destra, per scaricare il Mod. I requisiti sono Steam e un gioco che utilizzi il Source Engine, come *Half-Life 2*

2 Avviate l'installazione automatica cliccando sull'eseguibile

3 Per giocare, avviate Steam e selezionate *Decadence* dalla lista dei giochi in vostro possesso.

Le due classi a disposizione sono piuttosto basilari e hanno bisogno di qualche perfezionamento.

Per catturare un obiettivo, è sufficiente rimanere all'interno del cerchio visibile sul terreno, tenendo lontani gli avversari.

Una volta preso possesso di quello centrale, cercando di tenere lontani gli avversari e rimanendo il più possibile nell'area designata, la battaglia si sposta al nodo presente nella base del team che ha perso il primo round; per vincere la partita, è sufficiente catturare anche quest'ultimo. Le classi a vostra disposizione per compiere tale impresa sono due: lo Scout e l'Heavy Gunner, con stili di gioco complementari, anche se piuttosto basilari. Lo Scout è dotato di un colpo secondario in grado di rallentare e intontire i nemici, e un fucile piuttosto accurato che spara brevi raffiche di proiettili; l'Heavy Gunner, invece, è "l'armadio" della situazione, ideale per imboscate in stretti corridoi grazie all'elevata cadenza di fuoco, bilanciata da una scarsa precisione che ne penalizza l'efficacia in determinate situazioni.

Nonostante le premesse per un bel Mod competitivo ci siano tutte, i difetti di questa prima versione di *Decadence* sono diversi e risiedono tutti nella giocabilità. Le due classi, per esempio, hanno una sola arma a disposizione e non sono capaci di soddisfare i gusti di tutti, oltre a risultare poco appaganti a causa di qualche problemino di bilanciamento e di un feeling generalmente opaco.

Se i ragazzi dietro questo progetto lavoreranno per incrementare i contenuti disponibili (in questa incarnazione 1.0 ci sono solo due mappe) e migliorare l'esperienza di gioco, con le prossime versioni potremmo ritrovarci tra le mani un Mod da consigliare agli amici.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Debutto con una versione povera di contenuti. La qualità del comparto tecnico e le buone idee, però, sembrano promettere bene.

Gioco di ruolo

EXIT FATE

"Se volete la pace, preparate la guerra".

- **Autore:** SCF
- **Genere:** GdR giapponese
- **Dimensioni:** 148 MB
- **Internet:** www.scfworks.com/ef.php

INSTALLAZIONE

1. Andate all'indirizzo **www.scfworks.com/ef.php**
2. Selezionate il download in bella vista in cima alla pagina
3. Scompattate il contenuto del file zip in una cartella a piacere
4. Lanciate l'eseguibile **Game.exe** per giocare.

CORRE l'anno 1545. Un lungo periodo di pace tra il regno di Kirgard e l'Unione di Zelmony è prossimo a una fine. A dispetto degli sforzi del Cancelliere di Ryan di Zelmony, i rapporti diplomatici si vanno facendo via via più burrascosi.

In questo contesto viene presentato il protagonista della storia, Daniel, un colonnello di Kirgard. A renderlo una personalità insolita, per il ruolo che ricopre, è l'essere nel contempo anche un pacifista convinto; caratteristica, questa, che non lo aiuta a vivere la sua mansione con particolare entusiasmo e lo espone alle critiche di alcuni colleghi, che vedono in ciò una forma di vigliaccheria.

La barra in basso indica la priorità dei turni nel combattimento.

Per apprezzare la trama di *Exit Fate* è consigliata una buona conoscenza della lingua inglese.

Fortunatamente dalla sua parte ci sono anche amici fedeli e influenti, che ne apprezzano la purezza e ne riconoscono il valore e la capacità di farsi valere in battaglia, a dispetto della sua indole. Il nostro eroe, inoltre, è tormentato da incubi che lo vedono al centro di azioni efferate. Ansia per la guerra incombente? Così Daniel cerca di spiegare i propri sogni, fino al momento in cui, durante un assalto a sorpresa del nemico, è vittima di un totale blackout di memoria. Si risveglierà convalescente, alcuni giorni dopo, solo per scoprire di essere considerato un criminale e un disertore dai suoi alleati. Cosa sia accaduto e come finirà questa storia sarà compito del giocatore scoprirlo.

Exit Fate è una produzione amatoriale sviluppata da una sola persona, che riprende in pieno la formula tipica dei cosiddetti "giochi di ruolo in stile giapponese" (o JRPG, per Japan Role Play Game). Se, da un punto di vista squisitamente tecnico, si tratta di un prodotto tutto sommato modesto e non troppo diverso da molte produzioni analoghe realizzate tramite programmi come RPGMaker, ciò che lo fa spiccare sulla massa sono una componente artistica insolitamente pregiata (che vede ottimi sprite e fondali in bassa risoluzione, nonché bei disegni per le sequenze narrative e i primi piani dei personaggi) e una struttura insolitamente articolata per quanto riguarda il sistema di combattimento.

Da un lato, affronterete le solite battaglie del "party di avventurieri contro mostri casuali", con un sistema di gestione dei turni e delle magie che sembra mutuato da prodotti blasonati come i *Persona* (GdR giapponesi apparsi su PlayStation), dall'altro ve la vedrete con fasi di combattimento su larga scala che potrebbero ricordare vagamente una partita a *Civilization*.

Considerando che si tratta di un prodotto gratuito, se siete fan del genere provare *Exit Fate* è una sfida che dovreste accettare. Il gioco è in lingua inglese, dunque è consigliabile padroneggiarla per goderne al meglio. GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

A patto che non vi siano indigesti i GdR giapponesi e di chiudere un occhio sulla grafica, è un prodotto che saprà coinvolgervi.

Simulatore di gioco da tavolo

PUERTO RICO

Sua Altezza Reale, il principe dei giochi da tavolo moderni!

Autore: Mark Blanco
Genere: Gioco gestionale
Dimensioni: 4,6 MB
Internet: www.markblanco.com/pagesv2/prgame.html

NEL 1492, Cristoforo Colombo avvistò per la prima volta le Grandi Antille: era l'alba di una nuova era.

Ve lo promettevamo da mesi, ma ora, finalmente, l'occasione è propizia: Stratelibri, azienda specializzata nella produzione di giochi da tavolo, ha finalmente completato la traduzione di "Puerto Rico", il gioco da tavolo più amato e universalmente acclamato dal pubblico. Come chi segue questo appuntamento ormai ben sa, "Puerto Rico" è uno stupefacente gioco di tipo gestionale che fa della totale mancanza di meccanismi legati al caso la propria carta vincente: come in una sorta di partita a scacchi allargata a più giocatori, in "Puerto Rico" la fortuna non ha alcuna influenza e il contendente che avrà saputo meglio amministrare le sue risorse è inevitabilmente destinato a prevalere sugli avversari.

Data la sua grande popolarità, il gioco ha subito un numero notevole di conversioni "freeware" su PC. Tra le tante, oltre a quella che vi presentiamo oggi, ci preme segnalarvi, per completezza, anche l'ottima versione "evolutiva" realizzata con un modulo Excel e dotata di un raffinato sistema d'Intelligenza Artificiale, scaricabile gratuitamente dal sito **www.tonymitton.com**; la versione online multiplayer su piattaforma "Curl", reperibile al sito **www.phial.com/puerto-rico** e il discreto emulatore presente su **http://members.shaw.ca/madd_mugsy/mods.html**.

Puerto Rico è un gioco gestionale ambientato nel Nuovo Mondo della prima metà del sedicesimo secolo: così come nel più modesto *San Juan*, i giocatori sono chiamati a vestire i panni di signorotti o "fazenderos" portoricani impegnati in una lotta (incruenta) di potere per il controllo economico e politico dell'isola. Seguendo il tipico stile dei giochi gestionali di scuola tedesca, in *Puerto Rico* i giocatori non hanno una vera e propria interazione, ma si limitano ad approvvigionarsi di materie prime (caffè, grano, zucchero, eccetera) gestendo in maniera totalmente autonoma le risorse (come gli edifici, i dobloni – moneta corrente del gioco – o i coloni, che rappresentano la forza lavoro).

La gestione oculata e lungimirante dei parametri consente di ottenere un numero proporzionale di punti vittoria che, al termine dell'incontro, premieranno il trionfatore. Da un punto di vista strettamente tecnico, *Puerto Rico* è un'ottima applicazione scritta in Visual Basic.NET. La grafica, ottenuta scansionando direttamente carte, tabelle e mappe del gioco da tavolo originale, è più che dignitosa, mentre il sistema di controllo è facile e intuitivo. L'Intelligenza Artificiale è buona, almeno per un certo numero di partite occasionali. L'unico difetto, al solito, è rappresentato dalla mancanza di qualsiasi forma di modalità multigiocatore.

Paolo Cupola

INSTALLAZIONE

Importante: per giocare a *Puerto Rico* è necessario avere istallato il Framework .NET di Microsoft sul proprio PC. La versione minima richiesta dal programma è la 1.1, ma qualsiasi edizione successiva andrà bene. Se non l'avete ancora installato, potete scaricarlo gratuitamente (versione 3.5) dal sito **www.microsoft.com/NET/**. Il file d'installazione è di 2,8 MB.

1. Scaricate il file **pr_game_latest.zip** dal sito **www.markblanco.com/pagesv2/prgame.html** in una cartella a scelta sul vostro PC
2. Scompattate il file con un doppio clic
3. Scaricate il regolamento in italiano del gioco dal sito "La Tana dei Goblin". Eccovi l'indirizzo esatto per il download: **http://nuke.goblins.net/downloads/6/0/PuertoRico_ITArules.pdf**. Per comodità, scaricate il file (è un PDF) nella stessa cartella del gioco
4. Ora potete lanciare il programma: basta fare un doppio clic sul file **PuertoRico.exe**.

Esistono molte versioni per PC di *Puerto Rico*: quella proposta in questa pagina, però, è la più "immediata".

VERDETTO

★★★★☆

Una conversione eccellente, con una buona I.A. e un'efficace interfaccia di gioco. Peccato per la mancanza di multiplayer.

Il gioco da tavolo

Ne abbiamo accennato in passato e, ormai, dovrebbe essere un titolo familiare: "Puerto Rico" è il più famoso e apprezzato tra i giochi da tavolo contemporanei. Per anni è stato in vetta a tutte le classifiche internazionali e solo da qualche mese è stato scalzato dalla prima posizione dal divertente "Agricola", di cui vi parleremo presto. È stato realizzato nel 2002 dal geniale Andreas Seyfarth, di cui vi abbiamo già proposto il gioco di carte "San Juan" (in un certo senso, il fratellino minore di "Puerto Rico", di cui costituisce una sorta di riduzione semplificata a "card game") e il bizzarro gioco postale "Thurn und Taxis". Come spesso capita, nonostante la qualità eccelsa, "Puerto Rico" non ha mai ricevuto grandi riconoscimenti ufficiali: nel 2002 solo una nomination allo "Spiel des Jares" (l'Oscar dei giochi da tavolo) e, nel 2003, l'assai meno prestigioso International Gamers Award. La prima edizione è stata prodotta da Rio Grande Games, ma da quest'anno, finalmente, esiste una versione ufficiale italiana, interamente tradotta, che dovrebbe essere già sugli scaffali dei negozi quando leggerete questa pagina. Esiste un'unica espansione ufficiale del gioco ("Puerto Rico Expansion", del 2004) che introduce nuove ambientazioni (le foreste) ed edifici (alcuni tratti da "San Juan", come la Chiesa e la Biblioteca), ma non è disponibile nella nostra lingua e non è importata ufficialmente in Italia.

Azione/Picchiaduro

NEVERMORE

Un consiglio disinteressato: siate carini con le bimbe e con i loro orsetti di peluche.

- **Autore:** Team 3
- **Genere:** Azione/Picchiaduro
- **Dimensioni:** 72 MB
- **Internet:** www.nevermore.dk

I bulli a scuola amano farsi beffe di Anna. Lei è piccola, timida e remissiva, mentre loro sono arroganti e insistenti. Ecco, quindi, che Mr. Huggles, il suo fido orsetto di peluche, tira fuori un'idea brillante: perché non distrarsi giocando un po' a "campana"?

Come i più sapranno, però, per giocare serve disegnare un tabellone sul terreno e Anna è sprovvista di vernice o gessetto. Da qui, un ulteriore suggerimento "brillante" di Mr. Huggles, un gran chiacchierone (almeno nella testa di Anna): perché non far uso della pigmentazione che ogni bullo nasconde al suo interno?

Nel caso qualcuno avesse difficoltà a fare un'associazione di idee, meglio suggerirlo in maniera più esplicita: si sta effettivamente alludendo al loro sangue, usato come macabra vernice. Questa è la grottesca premessa di *Nevermore*, disturbante psycho-story associata a una meccanica tanto spartana da essere più facile da padroneggiare nella pratica che da descrivere.

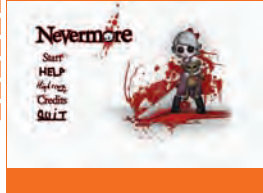
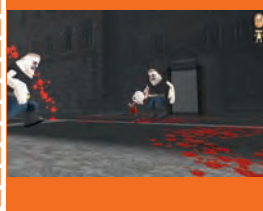
Quel che dovrete fare nel gioco, infatti, sarà semplicemente scorrazzare per il cortile della scuola nei panni della piccola psicotica, elargendo coltellate ai bulli ed esponendo il vostro orsetto di pezza alla loro emoglobina, mentre lo stesso si preoccuperà di mettere da parte i fluidi necessari e vi inciterà a darci dentro. Mr. Huggles, oltre che vostro consigliere nella scelleratezza, sarà infatti anche un "termometro" del liquido accumulato. A complicare le cose, ci si metterà il limite di tempo scandito dalla campanella della ricreazione, sommato al fatto che a ogni colpo subito perderete una porzione del sangue raccolto e che, più ne raccoglierete, più i vostri avversari diventeranno rapidi, aggressivi e tenaci nell'opporre resistenza.

Tutto qui. *Nevermore* è un gioco pensato per partite di pochi minuti, probabilmente come tappa-buchi tra un'attività e l'altra.

Lasciando alla discrezione di ognuno le considerazioni sul buon gusto dell'idea, che può essere presa tanto come una provocazione, quanto come una trovata sgradevole, va detto che *Nevermore*, in questa prima versione, si presenta sciatto e limitato, alternando elementi di discreto pregio (ottimi controlli, buone le animazioni di Anna, accettabili quelle dei bulli) a uno scenario piatto e povero di dettagli. La giocabilità, poi, è da scacciapensieri a cristalli liquidi. GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

Per scaricare *Nevermore* non dovete far altro che:

1. Recarvi all'indirizzo **www.nevermore.dk**
2. Selezionare la voce **Downloads**
3. Scegliere il formato in base al vostro sistema operativo (PC o Mac)
4. Lanciare l'eseguibile autoinstallante o scompattare il file .zip, secondo la vostra scelta.

Anna e il suo orsetto nascondono delle intenzioni ben poco innocenti.

Scenari e animazioni, a parte quelle della protagonista, lasciano a desiderare.

VERDETTO

★★☆☆☆

Esaurisce ogni sua attrattiva nell'arco di pochi minuti, e viene da chiedersi se mai abbia ambito ad altro.

MMORPG

LINKREALMS

Stanchi dei soliti mondi fantasy? Ora potete costruirveli da soli.

- **Autore:** Mythyn Interactive
- **Genere:** MMORPG
- **Percentuale di completamento:** Fase Beta
- **Internet:** www.linkrealms.com

I ragazzi di Mythyn Interactive rientrano nella categoria degli sviluppatori indipendenti e stanno lavorando alla creazione di *LinkRealms*, un MMORPG dal sapore un po' rétro, ma con diverse idee interessanti – cosa rara in questo genere videoludico.

Chi di voi ha giocato al classico *Ultima Online* noterà, nelle immagini pubblicate in questa pagina, diverse similitudini: la visuale isometrica (vista dall'alto), la composizione particolare degli edifici e altro ancora. *LinkRealms*, però, offre personaggi, mostri e diversi elementi dello sfondo in tre dimensioni, con tanto di animazioni qualitativamente accattivanti e incantesimi dall'effetto più che convincente.

Come prevedibile, il comparto tecnico non è comunque la componente destinata ad attirare eventuali giocatori. Gli assi nella manica di questo peculiare MMORPG, attualmente in fase beta, sono nella giocabilità: un mondo in parte già pronto, ma nelle mani degli utenti. Questi ultimi possono acquistare determinate fette di territorio per plasmarne la conformazione utilizzando risorse ed elementi prestabiliti dagli sviluppatori – se la zona è desertica, quindi, le modifiche non andranno a sconvolgere tale caratteristica. Insieme al gioco viene distribuito un editor, che funge da semplice strumento per la costruzione di edifici, la modifica del terreno e molto altro. Gli avventurieri, dunque, attraverseranno lande ideate dagli sviluppatori e personalizzate dagli utenti.

La banca, come tradizione, custodisce soldi ed equipaggiamento in tutta sicurezza.

Il succo del gioco è qualcosa che somiglia al succitato *Ultima Online*, data l'assenza di parametri quali classi e livelli, rimpiazzati da abilità incrementabili singolarmente e suddivise in diversi gruppi. Ognuno di questi ha un tetto massimo di punti accumulabili, che obbligano alla gestione dell'evoluzione del proprio alter ego.

Avendo testato con mano *LinkRealms*, siamo rimasti piacevolmente sorpresi dall'originalità di alcuni elementi: le prime ore di gioco sono state divertenti, ma soprattutto lontane dalla ripetitività tipica dei MMORPG. Sembra che molte zone siano studiate come una sorta di piccoli "eventi", nei quali bisogna interagire con dei nemici, ma anche con elementi del territorio, che magari faranno evolvere la situazione di ancor più interessante.

Se quanto avete appena letto vi ha incuriositi, non vi resta altro da fare che puntare il browser al sito **www.linkrealms.com** (completamente in inglese, come il gioco): nel momento in cui sfoglierete queste pagine, la beta dovrebbe essere aperta a tutti. *LinkRealms* sarà gratuito, con la possibilità di comprare oggetti in grado di migliorare l'aspetto estetico dei personaggi, e gli sviluppatori non sembrano intenzionati a compromettere il bilanciamento favorendo gli utenti paganti.

GIOCHI COMPUTER

Grazie al semplice editor, i giocatori sono in grado di creare strutture complesse: anche veri e propri castelli, con passaggi segreti e sotterranei.

Il combattimento si basa su abilità che aumentano di efficacia e potenza con l'utilizzo, colpo dopo colpo.

Mod per Sins of a Solar Empire

DAWN OF WAR: FIRESTORM OVER KRONUS

Guerra fredda nello spazio profondo.

- **Autore:** Slipstream Productions
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Gioco richiesto:** Sins of a Solar Empire
- **Percentuale di completamento:** 80%
- **Internet:** http://dov.slipstreamproductions.net/

PER secoli, la razza nota come Scinfaxi è stata la superpotenza dominante nello spazio di Orione.

Una lenta, ma incessante avanzata ha portato gli Scinfaxi a confrontarsi con dozzine di specie, ognuna delle quali conquistata e sterminata per essere depredata delle risorse necessarie all'espansione dell'Impero. Nel XIV secolo, una sonda di questi inarrestabili alieni ha avuto il primo contatto con la Terra, che da quel momento è stata sorvegliata e il cui saccheggio è stato lungamente pianificato.

È con grande sorpresa che, giunti sul pianeta nel 1943, gli invasori si sono trovati davanti una società progredita all'età industriale in tempi insospettabilmente brevi. La sorpresa ha comunque fornito agli Scinfaxi il vantaggio necessario per avanzare nella conquista dei vari continenti.

Proprio nell'ora più buia dell'umanità, lo spirito bellicoso che ne aveva diviso i popoli è tuttavia diventata la principale arma della ribellione, culminata nell'attacco del 1945 in cui l'Unione Sovietica ha nuclearizzato uno degli avamposti alieni. Impossibilitati a reagire senza distruggere tutto ciò di cui ambivano il possesso, gli Scinfaxi si sono visti costretti a una ritirata temporanea nell'emisfero sud. Dopo alcuni decenni di studio reciproco, la controffensiva è stata tuttavia impietosa, facendo cadere un paese dopo l'altro, finché gli umani non hanno optato per una strategia disperata, migrando nello spazio e nuclearizzando il proprio pianeta per eliminare l'invasore. I terrestri vantano ora colonie su dozzine di pianeti, degli Scinfaxi non si ha più notizie da tempo e gli attriti di un tempo stanno tornando a emergere. Ma il nemico potrebbe ricomparire in qualsiasi momento. *Dawn of Victory* è una spettacolare total conversion per *Sins of a Solar Empire*, in cui verrà chiesto al giocatore di schierarsi dalla parte di una delle tre superpotenze terrestri: la Federazione Democratica, il Grande Reich Tedesco e l'Unione Sovietica. Caratteristiche annunciate sono la completa riprogettazione delle flotte, completamente differenziate per ogni fazione, la revisione radicale delle meccaniche di gioco, l'aggiunta di numerosi effetti particellari, l'inclusione di condizioni ambientali (come la differenza tra combattimento nello spazio aperto o all'interno di nebulose), nuove possibilità di difesa territoriale (quali mine o postazioni lanciamissili) e approcci offensivi, quali la possibilità di inviare truppe di terra all'assalto e alla colonizzazione di basi e pianeti. In merito al livello tecnico di *Dawn of Victory*, infine, le immagini in questa pagina parlano da sole.

Come potete notare, la qualità dei dettagli è impressionante...

... anche nel caso dei veicoli più minuscoli.

GENERE: SPARATUTTO MULTIPLAYER

Rigiocato per voi

UNREAL TOURNAMENT III TITAN PACK

Una scossa titanica per l'ultimo esponente di una gloriosa serie.

INSTALLAZIONE TITANICA

Tutti i possessori di *UT III* possono scaricare la patch 2.0 (da 310 MB) all'indirizzo **http://tinyurl.com/covbft**, mentre il *Titan pack* da 916 MB è raggiungibile all'indirizzo **http://tinyurl.com/cuq2os**. Entrambi i file sono disponibili anche nella sezione download del sito ufficiale **www.unrealtournament3.com** e risultano muniti di un'utility d'installazione in grado di trovare automaticamente la cartella del gioco originale, inserendoci tutti i file necessari. Chi ha acquistato il gioco tramite Steam, o lo ha registrato in un secondo tempo tramite il programma di Valve, otterrà automaticamente sia la patch, sia il *Titan pack* senza dover compiere alcuna operazione.

MEDAGLIE VAPOROSE

Oltre a offrire automaticamente patch e bonus pack, l'abbinamento di *UT III* a Steam dà all'utente la possibilità di guadagnare gli Steam Achievements, le "medaglie al valore" ottenibili raggiungendo specifici obiettivi in battaglia. L'elenco sviluppato da Epic ne comprende 58, che passano dal semplice completamento di un livello single player ad azioni più originali, quali attivare il power up Slow Field per 10 minuti complessivi. A questi vantaggi si aggiunge un prezzo di vendita del gioco ormai stabilmente fermo al di sotto dei 20 euro.

Il mutatore Titan trasforma il giocatore in un colosso di 10 metri, armandolo di lanciarazzi a ricerca.

- **Casa:** Midway
- **Sviluppatore:** Epic Games
- **Provato su:** GMC Gen 08, **9**
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, Banda Larga
- **Internet:** www.unrealtournament3.com

IL terzo capitolo della serie *Unreal Tournament*, pur avendo riscosso ottimi giudizi da parte della stampa specializzata, non ha ottenuto un consistente successo di pubblico.

I motivi che hanno spinto gli appassionati a disertare buona parte dei server PC durante il 2008 sono molteplici: un'interfaccia eccessivamente modellata sui pad delle console, l'assenza di alcune modalità di gioco annunciate in fase di sviluppo, nonché una campagna single player priva di una chiara identità. Fattori che, evidentemente, hanno smussato l'interesse dei giocatori, nonostante il titolo offrisse una giocabilità e una qualità tecnica decisamente apprezzabili. Per correre ai ripari, un po' come fece già ai tempi di *UT 2003*, Epic Games ha messo al lavoro il proprio staff su una patch e un bonus pack in grado di cambiare faccia, e contenuti, al suo pupillo.

Le modifiche apportate dalla patch 2.0 sono tali da aver spinto Epic a rinominare il gioco in *Unreal Tournament Black*, con riferimento alla sua finestra iniziale, ora virata sul nero. Le novità apportate dall'aggiornamento riguardano in massima parte l'interfaccia, in cui spiccano un nuovo browser dei server (in grado di filtrare le partite in base ai mutatori e di mostrare l'IP dei match selezionati) e un rinnovato menu, tramite cui è consentito aggiungere il server ai preferiti, passare da una squadra alla modalità osservatore (e viceversa) e votare la modalità di gioco e la mappa desiderata. Infine, facendo apparire il tabellone dei punteggi nel bel mezzo di un deathmatch, si può ora inviare, con due colpi di mouse, un messaggio personale a uno specifico giocatore o dare il via a una votazione per cacciarlo dal server. Perfino il menu opzioni grafiche è stato arricchito, permettendo ora di eliminare gli effetti blur e out of focus tanto detestati dai più attenti alla precisione di fuoco. L'elenco delle correzioni apportate alla giocabilità è troppo lungo per essere riportato nella sua interezza, ma i frequentatori dei deathmatch saranno felici di sapere che, ora, le mine ragno funzionano correttamente anche se chi le ha posizionate cambia team, le armi scompaiono dai distributori fino a quando non possono essere raccolte nuovamente e i traslocatori non possono più finire in zone della mappa che bloccano i movimenti del giocatore.

CONTENUTI COLOSSALI

La patch è solo il primo tassello di un aggiornamento che ha il suo punto di forza nel bonus pack, chiamato *Titan* in onore delle sue dimensioni (quasi un 1 GB) e per via di uno specifico mutatore in esso contenuto.

Punto di forza del nuovo arrivato sono due inedite modalità di gioco: in Betrayal (tradimento), il match inizia con lo schieramento delle classiche squadre rossa e blu, ma in realtà la meccanica della

partita punta ad avere un singolo vincitore, ovvero colui che raggiunge per primo il fraglimit. I partecipanti sono armati del solo Shock Rifle in modalità Instagib e sopra le loro teste hanno un punteggio, ottenuto eliminando i componenti del team avversario. In qualsiasi momento del match, i componenti della stessa squadra possono "tradire" i loro compagni, eliminandoli con il fuoco alternativo e prendendo possesso del loro punteggio parziale, che si azzera a ogni morte. Così facendo, il traditore "esce" da entrambi i team per 30 secondi, trasformandosi in un succulento obiettivo bonus per le due fazioni. Se sopravvive (e mezzo minuto è un'eternità, in un server di cecchini ben addestrati), il traditore può scegliere in quale squadra tornare, alterando gli equilibri di gioco, ma il numero dei suoi voltafaccia gli rimarrà ben impresso addosso, sotto forma di piccole icone a forma di coltello.

La modalità Greed si basa un su Mod omonimo sviluppato anni or sono per *UT 2004*, ed è giocata sulle mappe Capture the Flag, anche quelle munite di veicoli. Quando un componente delle due squadre viene temporaneamente eliminato, cade abbandonando un teschio, che può essere raccolto da qualsiasi partecipante al match. Obiettivo della squadra è portare quanti più teschi possibile nella base avversaria, guadagnando punti. Ogni giocatore è in grado di raccogliere un numero illimitato di teschi, tanto che, oltre a quelli comunemente bianchi, sulla mappa è possibile trovarne di dorati (5 punti) e rossi (10 punti). Solitamente, gli scontri si concentrano intorno ai teschi abbandonati, ma la vittoria passa attraverso una difesa del portatore della squadra, che va spalleggiato e deve saper scegliere tra accumulare un elevato numero di teschi o compiere tante brevi incursioni in territorio nemico.

L'altra novità di rilievo è il mutatore Titan, applicabile a tutte le modalità di gioco. La sua attivazione fa sì che tutti i giocatori possano, dopo aver collezionato un certo numero di frag o di punti, trasformarsi in un gigante armato di un potente lanciarazzi (corredato di missili a ricerca automatica) o di uno Shock Rifle capace di uccidere in un singolo colpo. A tanta potenza di fuoco si aggiunge un numero di punti salute più che triplicato e la possibilità di raggiungere un ulteriore stadio colossale, in cui il giocatore diventa alto più di dieci metri e può letteralmente schiacciare gli avversari. Completa il tutto un'esplosione postuma alla caduta del titano, utile a vendicarsi dei sordidi insetti responsabili dell'affronto.

Naturalmente, la forma titanica porta con sé qualche svantaggio, quale l'impossibilità di raccogliere bandiere e teschi, di danneggiare i nodi energetici nemici nella modalità Warfare e di salire su qualsiasi tipo di mezzo. Di conseguenza, la sua attivazione va scelta oculatamente, magari quando si è in fase di supporto del portatore di bandiera.

NUOVI ACCESSORI

Intorno alle tre novità principali orbita una notevole quantità di materiale aggiuntivo, prima di tutto 16 mappe completamente nuove, di cui 4 dedicate alla modalità Warfare. La torretta Stinger e il cannone Eradicator vanno a rimpolpare la lista delle artiglierie fisse, utilizzabili a lungo raggio contro i veicoli, che di contro vedono l'arrivo dello StealthBender, un mezzo su ruote capace di rimanere invisibile e di piazzare mine ragno ed EMP.

Lo stato di salute dei veicoli può essere ripristinato grazie alla Link Station, una stazione di riparazione liberamente posizionabile sulla mappa, mentre l'attività di distruzione può essere accresciuta dal campo X-Ray, che rallenta i nemici nelle vicinanze, rendendo contemporaneamente visibile il loro fragile scheletro.

Riassumendo, Epic ha confezionato una tale quantità di novità, da fare impallidire molte espansioni a pagamento. Il fatto che tutto sia proposto gratuitamente e in abbinamento a una riduzione del prezzo del gioco originale su Steam, dovrebbe convincere anche i più restii a dare una chance a *Unreal Tournament III Black*, che nelle arene online sembra vivere una vera seconda giovinezza.

GIOCHI COMPUTER

Il power up Slow field produce un campo d'energia capace di rallentare i proiettili.

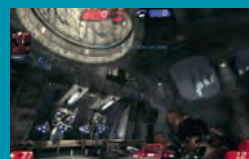
Livelli eccellenti

Tra le 16 mappe offerte dal *Titan pack* spiccano 4 gioielli di giocabilità. Eccoli nel dettaglio.

DM-OceanRelick

Una meraviglia subacquea in cui spicca il power up Slow field, che crea una barriera d'energia capace di rallentare i proiettili intorno al giocatore. Nell'arena, chiaramente ispirata alle atmosfere di *Bioshock*, sono presenti anche due piscine ristoratrici, che producono un allarme nel momento in cui un giocatore le utilizza per recuperare energia.

DM-DarkMatch

Immersi nell'oscurità, ci si ritrova a dover utilizzare l'udito tanto quanto la vista. Dopo aver preso dimestichezza con l'ambiente, si impara a sfruttare i temporanei bagliori prodotti dalle gigantesche bobine Tesla, in grado d'illuminare i nemici con vivide scariche elettriche. Farsi strada tra le ombre con il lanciarazzi è altrettanto utile.

CTF-Shaft

L'ambientazione sotterranea di questa cava mineraria non è tra le più originali, ma le tante vie con cui è possibile raggiungere la base avversaria e l'ottimo posizionamento della bandiera, rapidamente catturabile da tre diverse direzioni, stanno trasformando Shaft nella mappa più frequentata dai giocatori online.

WF-Hostile

Una giungla tropicale illuminata dalle torce e piena di mezzi d'assalto. I nodi energetici e uno splendido ponte in legno concentrano l'azione nel centro della mappa, che si trasforma in una sfida tra tripodi e titani. Una volta superato il primo fronte, la sfida consiste nell'aggirare la dominante artiglieria difensiva.

La modalità Betrayal fa uso dello Shock Rifle in versione Instagib.

SUCCESSO INATTESO

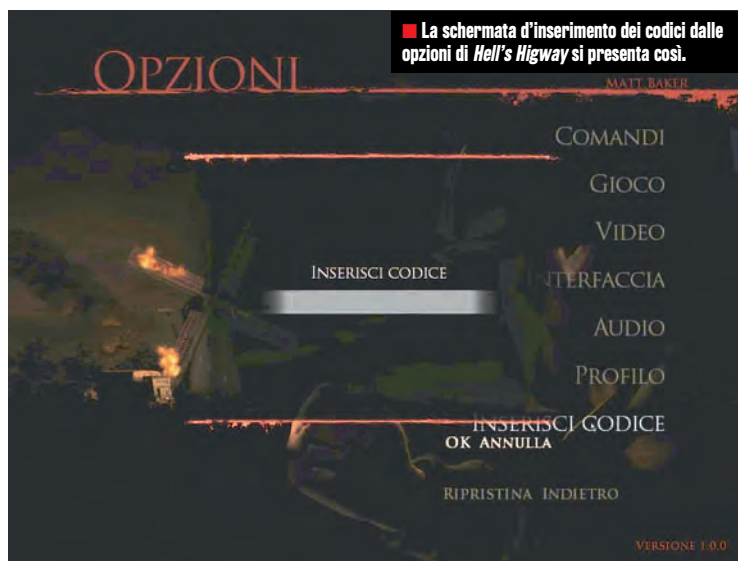
Il *Titan pack* e i miglioramenti apportati dalla patch 2.0 sono stati un vero toccasana per *UT III*. Nel mese immediatamente successivo alla pubblicazione di entrambi gli aggiornamenti, l'affluenza nei server è aumentata esponenzialmente, tanto che oggi anche la modalità Warfare, quella ambientata nelle mappe più vaste, offre scontri piuttosto affollati. La patch ha anche migliorato la compatibilità con GameSpy Comrade, quindi ora non è più necessario accedere ai menu di gioco per raggiungere gli amici e i compagni di clan già impegnati nelle arene.

VERDETTO

Un'espansione che rilancia un titolo già dato per sconfitto. La modalità Betrayal e la possibilità di trasformarsi in un colosso fanno da cornice a tante nuove mappe.

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati e le soluzioni firmate dalla redazione di GMC!

La schermata d'inserimento dei codici dalle opzioni di *Hell's Higway* si presenta così.

Se sarete invincibili, potrete utilizzare degli approcci più aggressivi negli scontri di *Hell's Higway*.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Modalità Trucchi – Da opzioni

Quando si parla di fratellanza, difficilmente può esistere in una forma più pura di quella che si prova per i propri commilitoni, in un contesto drammatico come quello della guerra. *Hell's Highway* ruota attorno a una delle pagine più cruente della Seconda Guerra Mondiale, dunque, quando anche i vostri fratelli in armi non basteranno, ecco che GMC vi correrà in aiuto con ben due possibilità per volgere la situazione in vostro favore. La prima, più semplice, prevede l'inserimento di alcune password all'interno della schermata **Inserisci codici** contenuta nelle opzioni di gioco. Cliccateci sopra con il mouse e digitate sulla tastiera i seguenti codici per ottenere i benefici elencati a fianco:

CODICE	EFFETTO
0ZNDRBICRA	Sblocca tutti i punti recon
HI9WTPXSUK	Sblocca i personaggi segreti nella modalità online
GIMMECHAPTERS	Sblocca tutti i capitoli del gioco

Modalità Trucchi – Da Console

Per quanto riguarda i codici da inserire all'interno della console di comando, invece, dovrete prima modificare, tramite Blocco note, il file **DefaultInput.ini**, contenuto all'interno della cartella ***percorso di installazione*\SumacGame\Config**. Vi consigliamo di fare una copia di sicurezza del file, da ripristinare nel caso la procedura dovesse non andare a buon fine. Una volta localizzato il file in questione, cliccateci sopra con il tasto destro del mouse, selezionate la voce **Apri Con…** e scegliete dall'elenco di programmi il Blocco note. Nel listato che si aprirà, raggiungete la sezione **[Engine.Console]** e modificate le stringhe **ConsoleKey=** e **TypeKey=** in **ConsoleKey=TAB** e **TypeKey=TAB**. Abbiamo scelto questo tasto perché, all'interno della mappatura standard dei comandi, non ha nessuna funzione. Salvate, chiudete Blocco note e avviate *BiA*. Noterete una schermata che vi chiederà se utilizzare il nuovo file creato o se preferite ripristinare quello di default. Cliccate su **Yes** per permettere al sistema di utilizzare il nuovo file e avviate una partita. Poi, in qualsiasi momento del gioco, premete il tasto **TAB** e inserite i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
fly	Attiva la modalità volo
allammo	Riempie il contatore delle munizioni
god	Attiva l'invincibilità per il protagonista del gioco
ghost	Permette di volare e di attraversare le pareti delle stanze
walk	Disattiva le modalità volo e noclipping

VELVET ASSASSIN

Modalità Trucchi

GMC ha deciso di venirvi incontro svelandovi un metodo infallibile per ottenere alcuni benefici in *Velvet Assassin*. Seguendo i nostri consigli, le missioni saranno una vera passeggiata. Per prima cosa, premete contemporaneamente i tasti: **Ctrl**, **Shift**, **O** ed **E**. Mentre li tenete schiacciati, premete anche la lettera **H**. Così facendo, attiverete la modalità di debug per gli sviluppatori, contenente parecchie sfiziose gabole accessibili digitando le seguenti cifre:

CODICE	EFFETTO
8	Aggiunge 1.000 punti di esperienza al bagaglio di Violette
6	Aggiunge gli esplosivi ai vostri gadget
5	Aggiunge la maschera anti-gas ai vostri gadget
9	Aggiunge una fiala di morfina ai vostri gadget
2	Aggiunge all'inventario il modello migliorato della pistola attualmente in vostro possesso
1	Aggiunge all'inventario il modello migliorato del fucile attualmente in vostro possesso

Equipaggiati in quel modo, sarà difficile non attirare l'attenzione.

G	Attiva l'invincibilità per Violette
7	Sblocca tutti i progetti per l'upgrade delle armi
N	Porta il quantitativo di munizioni per l'arma attuale al massimo
M	Porta il quantitativo dei punti armatura al massimo
X	Attiva/Disattiva la possibilità, per Violette, di volare attraverso gli scenari
V	Attiva/Disattiva la visibilità degli scenari di gioco

CRYOSTASIS: IL SONNO DELLA RAGIONE

Modalità Trucchi

Per tenere a bada le minacce in cui vi imbatterete giocando a *Cryostasis*, avrete due opzioni. Mantenere il sangue freddo, oppure aprire con il Blocco note il file **init.cfg**,che si trova all'interno della cartella ***percorso d'installazione del gioco*\Data\Scripts**. Ci raccomandiamo, come sempre, di effettuare una copia di sicurezza del file, prima di apportare qualsiasi modifica. All'interno del listato, individuate la stringa **d.consoleh = 0** e cambiatela in **d.consoleh = 1**. Salvate il file e iniziate una nuova partita. In qualsiasi momento, premete il tasto **** per attivare la console di comando e inserire i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
pl.health = *numero*	Sostituendo una cifra al posto di *numero*, potrete beneficiare dell'aggiunta di un quantitativo di punti salute pari al valore inserito
d.fly=1	Attiva la modalità di volo
d.fly=0	Disattiva la modalità di volo
giveall	Aggiunge tutte armi al vostro inventario
godmode=1	Attiva l'invincibilità per il protagonista
godmode=0	Disattiva l'invincibilità per il protagonista
d.noclip=1	Attiva la possibilità per il protagonista di attraversare i muri
d.noclip=0	Disattiva la possibilità per il protagonista di attraversare i muri
unlimited_ammo =1	Abilita le munizioni infinite per tutte le armi

GIOCHI COMPUTER

Armi come questa non sono certo disponibili dall'inizio di *Cryostasis*...

Supreme Commander

Modalità Trucchi

Se volete mettervi in una situazione di vantaggio, selezionate una tra le modalità **Multigiocatore** e **Schermaglia**. Dopo aver impostato la mappa di gioco, abilitate l'utilizzo dei trucchi dalle opzioni. Nel cuore all'azione, vi basterà digitare sulla tastiera le seguenti combinazioni di tasti, per ottenere incredibili benefici:

CODICE	EFFETTO
CTRL+Alt+B	Premendo questa combinazione di tasti, aumenterete al massimo le vostre risorse e incrementerete di 10.000 punti il valore della capacità energetica
CTRL+Shift+[C]	Premendo questa combinazione di tasti dopo aver selezionato un'unità o una struttura, otterrete una copia dell'entità selezionata
CTRL+Backspace	Premendo questa combinazione di tasti dopo aver selezionato una struttura, la cancellerete dal terreno di gioco
CTRL+K	Premendo questa combinazione di tasti dopo aver selezionato un'unità, la eliminerete dal terreno di gioco
CTRL+Shift+V	Premendo questa combinazione di tasti, potrete incollare sul terreno di gioco le entità copiate precedentemente
ALT+F2	Premendo questa combinazione di tasti, apparirà sullo schermo un menu che permetterà di far materializzare sul terreno di gioco qualsiasi unità o struttura
ALT+T	Selezionando un'unità e premendo questa combinazione di tasti, potrete teletrasportare l'entità in qualsiasi punto della mappa di gioco
ALT+N	Permette di rinominare l'unità o la struttura selezionata, quando si preme la combinazione di tasti
ALT+A	Questa combinazione disattiva l'Intelligenza Artificiale degli avversari. Le unità nemiche continueranno a ripetere a oltranza l'ultimo comando impartito prima dell'inserimento del trucco.

Soluzione completa – Prima parte

SECRET FILES 2 – PURITAS CORDIS

Nina e Max, i due protagonisti del primo Secret Files, tornano sui nostri monitor con un'altra emozionante avventura. Un grande pericolo minaccia l'intero pianeta, aiutiamoli a debellarlo con i suggerimenti di GMC!

PRIMA PROVIAMOCI DA SOLI!

Il consiglio generale per qualsiasi avventura grafica è sempre lo stesso: prima di ricorrere alla soluzione, assicuriamoci di essere davvero bloccati e di non aver dimenticato qualcosa in giro. C'è (naturalmente) sempre qualcosa in sospeso: un oggetto non raccolto, due elementi dell'inventario da combinare o un documento da leggere che ci permetteranno di sbloccare la situazione e proseguire con la vicenda. In questa soluzione abbiamo cercato di elencare solo le azioni indispensabili per proseguire, saltando quindi la moltitudine di azioni che arricchiscono la storia, ma che non servono strettamente per risolvere l'avventura. Cercate di non abusare dei suggerimenti di GMC e di vivere le avventure di Nina e Max con le vostre forze: vi divertirete molto di più!

1

PROLOGO

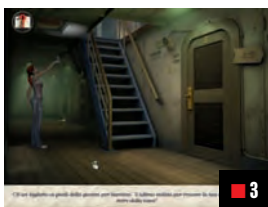
Terminato il filmato iniziale, dobbiamo fuggire e mettere al sicuro la pergamena. Leggiamo il documento sulla scrivania, prendiamo il libro alla sua destra e usiamolo con la pergamena per nasconderla. Nascondiamo, infine, il libro nello scaffale a sinistra. Apriamo adesso la porta sulla sinistra con le chiavi che abbiamo nell'inventario, osserviamo l'orario delle lezioni sulla destra **(1)** e spostiamo la targhetta di Patterson alla seconda ora e quella della dottoressa Forrester alla prima.

IN CROCIERA

Nei panni di Nina, esaminiamo la valigia e prendiamo il pattino dall'armadio. Usciamo dalla cabina e saliamo le scale fino alla lobby. Discorriamo con il passeggero, quindi suoniamo il campanello sul bancone e parliamo con l'addetto. Dopo il sonnellino usciamo di nuovo dalla camera e leggiamo il biglietto che Nina troverà. Saliamo le scale, usiamo il pattino con l'UFO e diamogli una spinta. Subito dopo spostiamoci sul ponte, raccogliamo la coperta di lana e il secchiello del ghiaccio: riempiamolo con l'acqua della piscina sulla sinistra. Torniamo alla nostra cabina e proseguiamo verso destra: prendiamo la torcia e il remo **(2)** (descritto dal gioco come "timone"). Passiamo dalla porta a sinistra per andare in lavanderia: usiamo il secchio con il dispenser di sapone, aggiungiamoci la coperta e il remo per ottenere un kit per le pulizie. Usiamoli con la finestra di vetro sul soffitto vicino alla nostra camera e quindi illuminiamola con la torcia elettrica per trovare un altro indizio **(3)**.

3

4

5

2 – Impadroniamoci del remo sulla sinistra.

Andiamo a destra nella stanza dove avevamo preso il remo: analizziamo il quadro e quindi facciamolo nostro. Esaminiamo il quadro nell'inventario, c'è una foto nascosta che potremo recuperare usando il quadro sul getto di vapore in lavanderia. Seguendo il suggerimento scritto sulla foto, torniamo a questo punto nella sala davanti alla nostra stanza e infiliamo la foto sotto la porta illuminata (l'infermeria).

IL SECONDO GIORNO SULLA NAVE

Dopo una notte movimentata, Nina vuole scoprire cosa le è accaduto. Usciamo e saliamo le scale per chiedere informazioni circa la borsetta scomparsa. Spostiamoci sul ponte **(4)** e parliamo con il barista delle chiavi elettroniche: apprendiamo che il ragazzo non è molto fisionomista. Raccattiamo il CD dal bancone, il salvagente e anche il poster. Discorriamo un attimo con la donna sulla sdraio **(5)**, quindi proseguiamo fino alla zona della piscina e parliamo con l'altro passeggero. Ritorniamo nella lobby: saremo invitati a cena da un altro passeggero, David. Di nuovo in camera, apriamo la valigia per recuperare calzino, cappellino e accappatoio. Torniamo alla lavanderia e parliamo con Feng Li. Da sopra la lavatrice, afferriamo la stoffa. Diamo un'occhiata al campanello e alla lavatrice. Spostandoci nel ristorante (alla sinistra della lobby) assisteremo a un interessante programma televisivo, in seguito sempre nel ristorante raccogliamo l'apribottiglie e le rose. Usiamo l'apribottiglie per aprire il campanello nella lavanderia, quindi raccontiamo a Feng Li del campanello rotto. Introduciamo accappatoio e calzino rosso nella lavatrice ora libera, recuperando come risultato un accappatoio tinto di rosso. Riempiamo il tubo di crema solare con il sapone liquido, spostiamoci al ponte superiore e asciughiamo l'accappatoio ponendolo sulla ventola di aerazione **(6)**. Spostiamoci fino alla piscina e diamo il tubetto di "crema solare" al passeggero: appropriamoci degli occhiali quando il poveretto si sarà girato. Combiniamo gli occhiali con l'accappatoio, quindi la stoffa con il salvagente e i fiori. Uniamo i due oggetti appena creati per ottenere un utile travestimento. Camminiamo fino al bar, indossiamo il travestimento (usandolo su Nina), parliamo con

6 – Asciughiamo in fretta l'accappatoio.

il barista e chiediamo la chiave di Miss Jordan **(7)**. Non la otterremo perché non sappiamo il suo numero di camera!
Nella lobby, montiamo il pezzo del campanello sul perno a sinistra del bancone e facciamolo suonare colpendolo con l'apribottiglie.
Discutiamo con l'uomo e consegniamogli il poster. Usiamo il CD come specchio per apprendere il numero di cabina dell'antipatica signora Jordan. Ritorniamo al bar, indossiamo una seconda volta il travestimento e recuperiamo la tessera elettronica della camera dal barista.
Introduciamoci finalmente nella camera numero 2 usando la chiave elettronica **(8)**, raccattiamo la rivista da terra e la nostra borsetta dal letto. Dopo la sequenza, usciamo e scambiamo due parole con Miss Jordan al bar. Parliamo al barista della trasmissione che abbiamo visto in TV e ordiniamo un Bloody Mary: diamolo a Miss Jordan e ascoltiamo la sua storia.
La poveretta si sentirà male e sarà ricoverata in infermeria. Dopo una piccola pausa, usciamo dalla cabina e rechiamoci al ristorante: la serata terminerà in modo inaspettato!

TERZO GIORNO DI VIAGGIO

La mattinata inizia scoprendo che il dottore ha una parrucca.
I misteri si infittiscono considerando gli avvenimenti della serata precedente **(9)**. Nella lobby parliamo con Feng Li, quindi agguantiamo una delle patate di marzapane dal bancone. In seguito, andiamo a sbirciare la porta dell'infermeria, poi spostiamoci al ponte superiore per parlare con il capitano: discutiamo con lui a proposito del medico e dell'infermeria.
Torniamo al bar: raccogliamo un po' di stuzzicadenti, parliamo con il sostituto barista. Parliamo quindi anche con il bambino intento a suonare i bonghi: sta suonando perché è rimasto senza palline da ping pong.
Nel ristorante, raccogliamo l'alluminio dal pavimento. Parliamo con Fleming della lotteria **(10)**.
Decidiamo di partecipare: nell'inventario, copriamo di alluminio le patate di marzapane e gli stuzzicadenti, quindi combiniamoli tra loro e diamo la nostra creazione a Fleming per ricevere una pallina della lotteria molto simile a una pallina di ping pong.
Prima di lasciare il ristorante, montiamo la rivista nella cornice per foto accanto alla porta.
Regaliamo la pallina della lotteria al ragazzino per farlo smettere di suonare i bonghi, subito dopo parliamo con il sostituto barista e in cambio del favore che gli abbiamo fatto, chiediamogli in prestito il lettore MP3.
Nella lobby, mettiamo il lettore MP3 sul microfono e parliamo con Feng Li. Indichiamogli la fotografia che abbiamo modificato nel ristorante. Quando Feng ci darà una foto del dottore misterioso, portiamola al capitano al piano superiore e prepariamoci a nuove sorprese **(11)**.

INDONESIA

In questo capitolo ritroviamo Max, ex compagno di avventure di Nina, in un sito archeologico **(12)**. Ben presto le cose si complicano e ci troviamo nei panni della bella studiosa Sam, imprigionata da pericolosi individui. Diamo un'occhiata alla rampa, preleviamo tre arance dalla cesta e, in cima alla gabbia, la canna di bambù con il filo. Infilziamo le arance sul filo e assembliamo il tutto con la canna. Montiamo il tutto con il bengala e appoggiamo la nostra creazione sulla rampa!
Di nuovo nei panni di Max, facciamo incetta di quanto ci circonda raccogliendo la recinzione, la penna di pavone, l'elmetto giallo, la teiera, dei fiori di ibisco, i paletti dalla tenda distrutta, i documenti a terra, la bandiera e il bastone di bambù. Infine raccogliamo lo zainetto che a sua volta contiene altri oggetti utili.
Poniamo i fiori nella teiera e riempiamola con l'acqua del fiume per poi sistemarla sul falò e ottenere della poltiglia rossa.
Osserviamo la scimmia sul ramo, diamo un calcio all'albero a destra per ottenere una papaia. Coloriamo il frutto con la poltiglia rossa simile a vernice appena ottenuta e offriamola alla scimmietta. Addentriamoci nella foresta seguendo le impronte della scimmia per raggiungere la prigione della ragazza.

LIBERIAMO L'ARCHEOLOGA

Raccogliamo qualche bacca bianca. Passiamo sul retro del tempio, cogliamo la rafflesia (un enorme fiore tropicale), scartiamo quindi la ciambella nell'inventario e inseriamola nel grosso buco sulla parte destra della parete del tempio. Ora che abbiamo distratto le api, possiamo impadronirci dell'alveare. Sulla destra, liberiamoci della ragnatela e appendiamo la bandiera sul vitigno in alto.

USIAMO LA FANTASIA

Nonostante *Secret Files 2* sia un'avventura abbastanza seria, non mancano i momenti bizzarri e gli enigmi da risolvere in maniera... alternativa. Nel corso del gioco, non limitiamoci alle azioni più logiche, ma pensiamo anche a quelle un po' più improbabili: certe volte, questa linea di pensiero sarà quella giusta. Come nei classici del genere, non spaventiamoci di fronte a oggetti troppo grandi per poter essere messi in tasca: potremo raccogliere cose anche molto ingombranti, senza alcun problema.

7

8

9

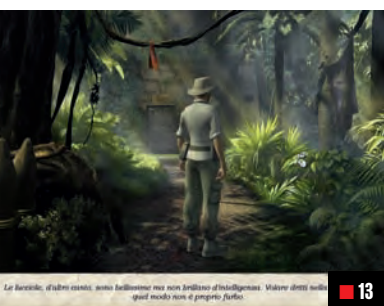
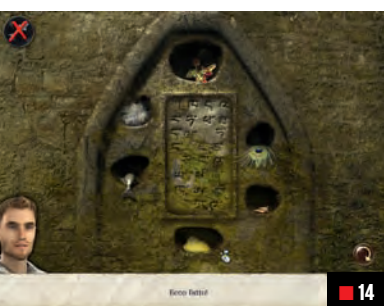
10 – Dobbiamo partecipare alla lotteria.

11 – Il peggior evento possibile in una crociera?

12

13

14

Torniamo al campo: uniamo i paletti della tenda con la recinzione e poniamo il tutto nel fiume.
Sulla destra, diamo un'occhiata al giardino verde, posizioniamoci la lattina di birra per catturare le lumache.
A sinistra, mettiamo la rafflesia sulla pietra piatta e grazie a questo dopo pochi istanti riusciremo a catturare una rana.
Ora raccogliamo il frutto delle altre trappole che abbiamo preparato: nel retro del tempio recuperiamo la bandiera e le lucciole finite nella nuova ragnatela **(13)**. Torniamo al campo e raccogliamo una lumaca dalla lattina di birra. Infine, posizioniamo la bandiera sul ramo sospeso sopra il fiume per catturare un pesce.
Torniamo alla radura con la prigione. Usiamo la rafflesia con la guardia e spingiamola in avanti con i paletti. Approfittiamo dello spostamento della guardia per raccogliere la Venus acchiappamosche.
Nel retro del tempio, esaminiamo l'iscrizione sulla parete. Leggiamo la traduzione: dobbiamo riempire i buchi con i giusti oggetti. Posizioniamo la Venus acchiappamosche in alto e quindi, in senso orario la penna di pavone, la lumaca,l'alveare, il pesce e le lucciole **(14)**.
La porta del tempio si aprirà e... torneremo nei panni di Nina, alle prese con un problema davvero grave!

LA NAVE CAPOVOLTA

Dobbiamo trovare il modo di salvarci! Raccogliamo il busto dal pavimento e parliamo con David: è imperativo recuperare una misteriosa lettera. Osserviamo la foto della nave, la data dice 7 aprile 75. Usiamo la combinazione 7475 sul mobile accanto alla foto. Apriamo il cassetto più in basso e usiamo il busto per sondare il portello sul soffitto: a giudicare dal rumore non c'è acqua dall'altra parte **(15)**. Apriamo il portello e saliamo.
Afferriamo la sbarra dal pavimento, esaminiamo i documenti per terra per trovare un biglietto con una lettera. Esaminiamo la catena, quindi riempiamo un bongo con il getto d'acqua e scendiamo di nuovo. Troviamo la leva vicino alla porta e spostiamola nella posizione "avanti tutta": la catena scenderà fino alla stanza dove ci troviamo.
Leghiamo la catena alla trave metallica, fissiamola con la sbarra e solleviamo tutto spostando la leva in posizione "indietro tutta", liberando lo sventurato compagno: mostriamogli la lettera che abbiamo trovato.
Posizioniamo il bongo vuoto sotto la conduttura accanto alla porta e usiamo il bongo pieno d'acqua con la conduttura: otterremo dell'olio nel bongo che era vuoto. Usiamolo per smuovere il portello giallo sul pavimento, che adesso possiamo aprire **(16)**. Parliamo nuovamente con David per fuggire dalla nave.

NAUFRAGHI!

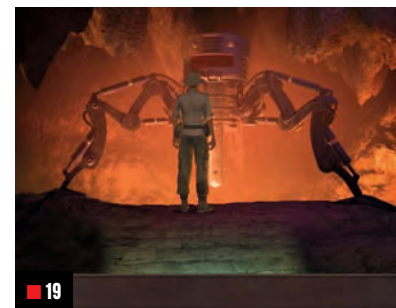
Ci ritroviamo su una spiaggia e dobbiamo trovare qualcosa di dolce per salvare David.
Apriamo la valigia: Nina potrà indossare vestiti asciutti. Dai dintorni raccogliamo un po' di tutto: la valigetta, la borsetta, il rastrello, l'appendiabiti, la ruota, un giubbotto salvagente, la lastra metallica, la batteria per auto, il fucile subacqueo, la pompa antincendio, la cassetta degli attrezzi e alcuni sassolini.
Esaminiamo la valigetta: ci troveremo dei documenti e un dolce. Mettiamo i sassolini nella borsetta e lanciamola in direzione del kit di pronto soccorso (in alto a sinistra) per farlo cadere verso di noi e ottenerlo, insieme a due secchi: esaminiamo il kit per acquisire delle garze. Usiamo le garze su uno dei secchi e riempiamolo con acqua di mare per ottenere dell'acqua

15 – Speriamo che la stanza di sopra non sia allagata.

pulita. Rischiando qualcosa, usiamo l'acido della batteria per aprire la cassetta degli attrezzi. Imbracciamo il fucile subacqueo e spariamo al palo elettrico per creare una specie di scala, arrampichiamoci sul palo per togliere la corrente **(17)**. Poniamo i documenti a terra vicino al cavo elettrico, saliamo ancora sul palo per dare fuoco ai documenti.
Nell'inventario, combiniamo il rastrello con la lastra metallica per costruire una pala, con questa raccogliamo il fuoco appena creato e poniamolo nel barile sulla destra.
Uniamo l'appendiabiti con il secchio pieno d'acqua e poniamoli sopra il barile in fiamme: mettiamo il dolce nel secchio e, una volta liquefatto, diamolo a David per salvarlo.
Finalmente sapremo qualcosa di più sulla vicenda in cui siamo stati coinvolti: David ci darà molte informazioni in merito.
Recuperiamo la mappa dalla borsa da moto, quindi usiamo la cassetta degli attrezzi per aprire la valigia a terra: otterremo una macchina fotografica e una tuta che possiamo dare a David per cambiarsi gli abiti.
Parliamo con David, quindi selezioniamo il passaggio sulla sinistra per tornare alla spiaggia iniziale.
Con la fotocamera, zoomiamo sul cartello e fotografiamolo. Ora esaminiamo la mappa per capire dove ci troviamo: comunichiamolo a David.
Torniamo alla seconda spiaggia, abbiniamo la pompa antincendio con la ruota e montiamo il tutto sulla motocicletta. Scaviamo con la pala nella frana sulla destra per ottenere una specie di elica.
Spingiamo la moto accanto alla barca, dimostriamoci ora dei perfetti meccanici smontando il motore con la cassetta degli attrezzi e rimontandolo sulla barca!
Poniamo il giubbotto salvagente sotto alla barca (Nina andrà a recuperare anche gli altri), completiamo l'opera aggiungendo l'elica **(18)** e infine parliamo con David.

16 – Finalmente una via d'uscita.

ALL'INTERNO DEL TEMPIO

Di nuovo nei panni di Max, siamo al buio dentro il tempio: risolviamo il problema dell'oscurità indossando l'elmetto con torcia incorporata.
Diamo un'occhiata all'affresco e confrontiamolo con l'elenco dei pianeti nell'inventario: l'affresco è composto da tre simboli dipinti uno sull'altro.
Per aprire il passaggio dobbiamo usare il pannello sulla sinistra e premere, nell'ordine, i simboli corrispondenti a Venere, Giunone e Nettuno.
In questa fase del gioco possiamo passare il controllo da Sam a Max con l'apposita icona in basso a destra. Torniamo nei panni di Max e consegniamo a Sam (tramite i buchi nella roccia) il bambù e le bacche bianche.
Nei panni di Sam, usiamo il bambù per recuperare un lampone dalla fruttiera. Inseriamo una bacca bianca nel lampone, quindi lanciamolo di nuovo nella fruttiera.
Parliamo con la guardia, chiediamogli se possiamo avere un lampone: la guardia lo mangerà e a causa della bacca bianca inizierà ad avere delle allucinazioni.
Controllando di nuovo Max, montiamo il palloncino sull'elmetto, quindi posizioniamo i bastoncini luminosi nel naso della faccia di roccia, completiamo l'opera aggiungendo la rana e faremo in modo che la guardia fugga terrorizzata.
Max riesce in questo modo a liberare Sam e insieme pianificano i passi successivi. Max trova uno strano oggetto a terra, lo usa per aprire la porta bloccata nel tempio e si trova di fronte a qualcosa di estremamente minaccioso **(19)**!
Pochi pericolosi istanti dopo, Max farà un altro pessimo incontro.
Come proseguirà la storia **(20)**?
Il resto delle vicende di questa bella avventura vi attende nella seconda parte della soluzione, sul prossimo numero di GMC! GIOCHI COMPUTER

20 – Questi due non sembrano avere buone intenzioni...

17

18

19

esplora & GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Strategico

BATTLESTATIONS: PACIFIC

Continuano gli scontri sulle "pacifiche" acque oceaniche.

■ In *Battlestations: Pacific* avrete modo di comandare anche unità di terra.

A due anni dall'arrivo sugli scaffali di *Battlestations: Midway*, Eidos torna sul campo di battaglia riproponendo lo scenario bellico del Pacifico, nel corso della Seconda Guerra Mondiale.

COMANDI PRINCIPALI
L'impostazione dei comandi principali dipende dal tipo di unità che si comanda, pertanto è d'obbligo consultare il prospetto dei comandi accessibile dal menu di gioco.

Battlestations: Pacific si svolge fra l'attacco a Pearl Harbor nel 1941 e la battaglia di Okinawa: la campagna del Sol Levante si estende fino alla resa del Giappone; la campagna americana va da Midway a Okinawa. Il gioco riprende e amplia il sistema di controllo e di gestione delle unità introdotto dal primo capitolo e permette di affrontare una realistica e accurata simulazione bellica.
Prima di installare il demo, verificate di disporre dello spazio libero su hard disk necessario. Il gioco richiede ben 4 GB di spazio: una volta avviata la procedura guidata apparirà una finestra di dialogo con il riepilogo dello spazio disponibile sulle vostre unità per permettervi di scegliere quella di destinazione. Il demo, in lingua inglese, è solo per giocatore singolo, pertanto troverete disattivata la modalità multiplayer. Potrete decidere di affrontare la battaglia combattendo dalla parte degli Stati Uniti (lo schieramento Giapponese e l'addestramento non sono disponibili) o cimentarvi nella Schermaglia (Skirmish), per provare in singolo le mappe multigiocatore. Le due missioni disponibili in questa seconda modalità sono Siege e Island Capture. La prima si svolge nella mappa Status Quo e riguarda manovre di sbarco con supporto via terra e via mare: la missione finisce quando chi attacca ha esaurito tutte le sue risorse o chi difende non riesce a proteggere le proprie. Island Capture, invece, ha come teatro di guerra la mappa Dreadnought: si tratta di una missione particolarmente strategica, che vede combattere due squadre per il controllo di un'area molto estesa, avendo a disposizione numerose risorse navali e aeree.

Casa: Eidos
Requisiti: CPU 3,2 GHz, 1GB di RAM, Scheda Video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
L'impostazione dei comandi principali dipende dal tipo di unità che si comanda, pertanto è d'obbligo consultare il prospetto dei comandi accessibile dal menu di gioco.

Gli altri demo

ELVEN LEGACY

Genere: Strategia a turni
Casa: Paradox Interactive
Requisiti: CPU 1.5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, Direct X 9.0c, Windows XP/Vista

Seguito di *Fantasy Wars, Elven Legacy* è il nuovo strategico a turni di Paradox Interactive: abbandonata la guerra contro gli Orchi, gli umani, adesso, dovranno vedersela con gli Elfi. Il demo di *Elven Legacy* propone il tutorial e una missione chiamata "Pursuit" della campagna single player, da affrontare selezionando uno dei tre livelli di difficoltà a disposizione. Questa versione dimostrativa è un buon banco di prova per testare il grado di sfida offerto dal gioco, la cui difficoltà complessiva si attesta su livello medio-alti. Il gioco completo comprende cinque razze diverse, ben sessanta unità da comandare e una discreta scelta di scenari multiplayer.

SECRET FILES 2: PURITAS CORDIS

Genere: Avventura grafica
Casa: Deep Silver
Requisiti: CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP\Vista

Versione dimostrativa per il seguito delle avventure di Nina Kalenkov e del suo fidanzato Max. La nostra graziosa eroina non potrà godersi la sua meritata crociera e si troverà, invece, imbarcata nella risoluzione di un inquietante mistero che aleggia attorno alla setta Puritas Cordis. Il demo propone l'inizio del gioco: anche questa volta, proseguendo nell'avventura, potremo vestire i panni di altri personaggi oltre all'eroina principale. Se proprio non riuscite ad andare avanti e vi ritrovate bloccati davanti a un enigma ricordatevi di usare la "snoop key" (premendo il pulsante SPAZIO evidenzierete gli oggetti dello scenario con cui interagire) e di sfogliare il diario: contiene utili suggerimenti.

STILL LIFE 2

Genere: Avventura grafica
Casa: Microids
Requisiti: CPU 1.5 Ghz, 512 MB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Altra avventura grafica e altro secondo episodio: è il turno di *Still Life 2*, seguito non solo cronologico dell'omonima avventura grafica pubblicata nel 2005 e sviluppata da Gameco Studios. Il finale di *Still Life* ha lasciato con il fiato sospeso tutti coloro i quali si sono appassionati a questa avventura dai toni polizieschi (se non avete finito il gioco, girate subito pagina!): l'identità del serial killer di Chicago, infatti, non viene svelata, spianando la strada a un possibile seguito. All'inizio di questo secondo capitolo, scopriamo che la nostra intraprendente agente dell'FBI Victoria Mc Pherson viene inviata nel Maine,sul luogo di un omicidio che presenta lo stesso modus operandi del killer di Chicago. Dopo la scomparsa di una giornalista in possesso di alcune informazioni sul caso, la caccia all'assassino ha di nuovo inizio. Il demo propone, come da tradizione nel caso delle avventure punta e clicca, le prime battute di gioco.

ELVEN LEGACY

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

DA NON PERDERE! CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC X3 REUNION 2.0 E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Due tipologie diverse di giochi shareware, che propongono altrettanti giochi caratterizzati ciascuno da ambientazioni del tutto differenti. *Wandering Willows* e *Virtual Family* sono due simulatori di vita (uno ambientato in un mondo fantastico, l'altro più a stretto contatto con la realtà); *Deep Voyage* e *Flower Paradise*, invece sono due puzzle game: uno marino e uno floreale.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole. Tra le soluzioni è presente anche quella completa del capolavoro *Fallout 3*!

Il protagonista assoluto della sezione dedicata ai mod è il gioco allegato a questo numero di Giochi per il Mio Computer, *Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm*. Troverete il manuale in italiano in formato pdf, due patch, una selezione di mappe e cinque diversi mod che miglioreranno la vostra esperienza di gioco

La sezione dedicata ai video questo mese propone un corposo filmato dedicato all'attesissimo seguito di uno degli sparatutto in prima persona più apprezzati dell'ultimo periodo: parliamo di *Bioshock 2*, che ci catapulterà nuovamente nell'inquietante città sommersa di Rapture.

Mod e Add On

CONTENUTI EXTRA PER WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR - SOULSTORM

Due patch, una selezione di mappe e Mod, e il manuale in italiano in formato PDF per *Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm,* il gioco allegato a questo numero di GMC, terza espansione dello strategico in tempo reale di THQ. Ecco nel dettaglio come installare i file proposti: per installare le mappe contenute nel file MP.exe nella sezione del DVD **MOD\DOW** fate riferimento al file di testo "Installazione mappe" presente all'interno della stessa cartella. Per installare, invece, i cinque Mod è sufficiente scompattare il file rar nella cartella principale del gioco. Una volta avviato *Soulstorm* dovrete semplicemente cliccare su **Gestore Partita** e selezionare il mod desiderato. Le uniche eccezioni a questa procedura riguardano *Tyranidmod* e *Rebalance Mod*, che vanno installati scompattando eventualmente il file di archivio, cliccando sui corrispondenti eseguibili e seguendo la procedura guidata. Ecco i Mod nel dettaglio:

TYRANIDMOD: aggiunge una razza inedita a quelle già presenti in *Soulstorm*. Si tratta dei Tiranidi, una fazione aliena assetata di sangue. Anche se non è possibile utilizzare questa razza nella campagna single player, questi mostruosi guerrieri possono venir impiegati nella modalità schermaglia e nelle partite online.
REBALANCE MOD: questo piccolo Mod migliora il bilanciamento delle armi e dei mezzi delle varie fazioni in lotta.
TAU_EXPANSION_MOD_1.0: si tratta di un Mod molto divertente che migliora le potenzialità dell'impero Tau, aumentando il limite di soldati nelle unità e incrementando la potenza offensiva dei capitani.
GERB_SS_LEGIONS: un Mod che aggiunge numerose unità inedite. In questo modo, gli eserciti delle varie fazioni in campo diventano ancora più versatili ed efficaci.
INQUISITION DAEMONHUNT: Si tratta di uno dei migliori Mod per *Warhammer 40.000: Soulstorm*. *Daemonhunt*, infatti, aggiunge una nuova razza a quelle già presenti nel gioco originale. Si tratta dei Cacciatori di Demoni, una fazione davvero divertente da comandare. Le armi a disposizione, così come le infrastrutture e i veicoli, sono molto evoluti e anche l'albero delle tecnologie non sfigura di fronte a quello delle fazioni rivali. Pur se non è possibile utilizzare questa razza nella campagna single player, questi potenti combattenti possono venir impiegati nella modalità schermaglia e nelle partite online.

Driver

AMD/ATI Catalyst 9.4
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Starforce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Super PI
Un utile programma per verificare velocità e stabilità della CPU.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune, Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**.

WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Patch

WORLD OF WARCRAFT V3.1.1A
Patch di aggiornamento che risolve alcuni problemi di minore entità.

TOM CLANCY'S HAWX V1.02
Due differenti versioni dell'ultimo aggiornamento del divertente "sparatutto a base di aerei" firmato da Tom Clancy. La patch "digital", come dice il nome, è dedicata all'edizione del gioco scaricata tramite digital download, la seconda è per la classica versione inscatolata. Le patch aggiungono un'opzione per impostare la sensibilità del mouse, evitano che i server pieni appaiono nella lista dei server per il multiplayer e risolvono alcuni bug minori.

ELVEN LEGACY V1.0.9.2
Primo aggiornamento per il nuovo strategico a turni di 1C Company e Paradox Entertainment, proposto in versione demo proprio nel DVD allegato a questo numero di GMC. La patch traduce in inglese le voci del tutorial, fa sì che la memoria video sui sistemi operativi Windows Vista sia rilevata correttamente, abilita il tasto M per richiamare la mappa e risolve alcuni problemi che riguardano la visualizzazione a schermo intero e il filmato conclusivo.

NEED FOR SPEED UNDERCOVER V1.0.1.18
Interessante patch che aggiunge una nuova modalità "Challenge" composta da sessanta eventi suddivisi in dieci modalità diverse. Fra queste, le già note modalità Sprint, Outrun e Circuit e le nuove Highway Wars e Highway Checkpoint. Grazie al Challenge mode potrete vincere tre nuove vetture da usare sia online che offline.

PRO EVOLUTION SOCCER 2009 V1.40
Patch per risolvere alcuni problemi riscontrati usando dei salvataggi precedenti all'installazione dei contenuti scaricabili.

GOTHIC 3 V1.7.2
Questa cosiddetta "community patch" mette insieme le migliorie e le modifiche apportate dalle precedenti patch 1,70 e 1.71

CRYSIS WARS V1.5
Aggiornamento per lo sparatutto in prima persona di Crytek, dedicato alla risoluzione di alcuni problemi minori.

GOTHIC 3

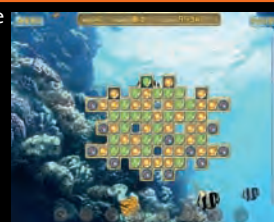
TOM CLANCY'S HAWX

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Shareware

FLOWER PARADISE
Puzzle game primaverile e floreale in cui occorre scambiare di posto i tasselli per formare gruppi di tre fiori uguali. Per proseguire nel gioco e sbloccare i giardini successivi dovrete prima posizionare varie decorazioni per il vostro giardino sfruttando il denaro conquistato nel corso del gioco, indispensabile per acquistare fiori, animali e strutture a tema.

VIRTUAL FAMILIES
Ottanta minuti per provare uno shareware in stile *The Sims*, che metterà nelle vostre mani la vita virtuale dei componenti di una famiglia media. Imparerete a conoscere il carattere dei vostri piccoli amici, prendere delle decisioni per loro e occuparvi di tutto ciò che è necessario per far sì che la loro vita sia il più felice possibile.

DEEP VOYAGE
Un puzzle game estremamente semplice ambientato nei fondali marini. Lo scopo del gioco è liberare la griglia di gioco dai vari tasselli facendoli esplodere cliccando con il mouse sui gruppi formati da tre o più simboli uguali. Proseguendo nell'avventura sbloccherete vari elementi con cui rendere più accoglienti il vostro personalissimo fondale.

WANDERING WILLOWS
Un grazioso simulatore di vita in cui dovrete allacciare rapporti di amicizia con personaggi e teneri animali, cercando di soddisfare i desideri dei vostri concittadini. Per ottanta minuti, quindi, vivrete in un mondo fantastico e avrete l'occasione di affrontare alcune delle numerose missioni previste dal gioco completo.

Video

Bioshock 2

guida al

GIOCO COMPLETO

La terza espansione di una guerra spaziale infinita!

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR – SOULSTORM

Come giocare

Per giocare a *Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *Soulstorm***. Una volta fatto, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Programmi > THQ > Dawn of War Soulstorm > Soulstorm**.

Il manuale

Troverete il manuale di *Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm* all'interno del DVD demo allegato a GMC, nella cartella **Dati\Mod\Dow\ManualeDoWSoulstorm**. Si tratta di un file PDF in italiano, che potrà essere letto con Adobe Acrobat Reader. Nel caso in cui sul vostro PC non fosse già installato Acrobat Reader, potrete trovare il programma nella sezione Utility del DVD demo.

In italiano

Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm è tradotto nella nostra lingua, testi a schermo compresi. Solo la recitazione dei dialoghi rimane in inglese, ma questi sono comunque sottotitolati in italiano.

LA saga strategica in tempo reale di *Dawn of War* ha conosciuto un meritato successo, che si è ripetuto puntuale all'uscita di ognuna delle tre espansioni pubblicate da Relic.

Chi segue GMC da qualche tempo avrà già avuto occasione di combattere nel futuro gotico e bellicoso di "Warhammer 40.000" grazie a *Dawn of War* e a *Dark Crusade* (allegati alle edizioni Budget e DVD del mese di settembre 2008). *Soulstorm*, chiude il ciclo inaugurato dal capostipite *DoW*, e si presenta come un'espansione stand alone, ovvero perfettamente giocabile anche senza il primo episodio della serie. La modalità principale, ovvero la Campagna, è molto diversa rispetto a quella del titolo originale e sembra essere una versione su larga scala di quella introdotta da *Dark Crusade*. Questa volta, invece di dover conquistare un singolo pianeta, bisognerà espandere la propria influenza su un intero sistema solare, formato da ben quattro corpi celesti e tre lune.

Anche in *Soulstorm*, al posto della classica campagna strutturata a missioni, è presente una mappa tattica in stile "Risiko" che rappresenta il sistema Kaurava. Grazie a questa, sarà possibile pianificare tutti gli attacchi del turno e, una volta fatto, scendere direttamente in campo per guidare di persona le proprie armate alla vittoria. In questi casi, la struttura di gioco torna a essere quella tipica degli RTS e, proprio per tale ragione, dovrete racimolare risorse, costruire un esercito e investire sui miglioramenti tecnologici, pur di avere la meglio sui nemici.

Le vere e proprie novità di *Soulstorm*, però, sono altre. Sono infatti disponibili due fazioni inedite: gli Eldar Oscuri, dei crudeli pirati spaziali, e le Sorelle Guerriere. Oltre a queste, troverete anche i mezzi volanti, uno per fazione (anche per quelle introdotte negli add on precedenti), grazie ai quali colpire i nemici dall'alto.

GIOCHI COMPUTER

I punti strategici conquistati saranno potenziabili con cannoni.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Soulstorm* è costituito da un processore a 2 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 64 MB con Transform & Lighting (GeForce 2, Radeon 7500 o superiori), una scheda audio 16 bit compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM 8x, e 3,5 GB di spazio su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 2,4 GHz, 1 GB RAM, una scheda 3D con supporto Pixel Shader (GeForce3, Radeon 8500 o superiori), una scheda audio Sound Blaster X-Fi e una connessione a Internet via cavo, DSL o superiore per le partite multiplayer online. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista.

Installazione e disinstallazione di Soulstorm

Per installare *Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm* dovrete inserire il DVD di gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **setup.exe**. Confermate con **Avanti**, spuntate l'apposita casella per accettare i termini del contratto di licenza e premete ancora una volta **Avanti**. Decidete la cartella in cui installare il gioco, quella predefinita è **C:\Programmi\THQ\Dawn of War – Soulstorm** (o **C:\Program Files\THQ\Dawn of War – Soulstorm** su usate Windows Vista), ma potete modificarla cliccando su **Sfoglia**. Premete sul pulsante **Avanti**, inserite **il codice CD-Key che troverete riportato sul retro della custodia del DVD di gioco** cliccate su **Avanti** e poi su **Installa** per dare il via al processo di copia dei file. Al termine dell'installazione, decidete se installare il programma Xfire e fate clic su **Fine**.
Per disinstallare *Soulstorm*, basta cliccare su **Start > Programmi > THQ > Dawn of War Soulstorm > Disinstalla Soulstorm** e seguire le istruzioni a video.

La patch

L'aggiornamento di *Soulstorm* con la patch più recente, la 1.2, oltre a risolvere alcuni dei bug presenti nella versione originale del gioco, risulta indispensabile per giocare online. Per prima cosa, procuratevi il file **SS_EN_1.00_1.10_Patch** che troverete all'interno del DVD demo, nella cartella **Dati\Mod\Dow**. Fate doppio clic su questo eseguibile e seguite le istruzioni a schermo. Una volta completato il processo, fate doppio clic sul file **SS_IT_1.10_1.20_Patch** che si trova sempre nella stessa cartella e, anche in questo caso, seguite le istruzioni a schermo.

Configurazione grafica

Al primo avvio del gioco, comparirà una schermata di configurazione. Spuntate la casella **Impostazioni ottimali**, premete su **Avanti**, selezionate la scheda video installata sul vostro PC (scegliendola dall'elenco a cascata), cliccate su **Avanti** e impostate la risoluzione dello schermo. Premete quindi su **Avanti** e poi su **Fine**.

Consigli generali

L'importanza della ricerca: durante le battaglie, non comanderete eserciti infiniti, composti da centinaia di soldati diversi. Proprio per questa ragione, è importante che le unità a vostra disposizione siano le più forti possibile. È indispensabile, dunque, investire sugli aggiornamenti tecnologici che consentono di aumentare la potenza delle proprie armate.
Salvate: le missioni di *Soulstorm* sono lunghe e impegnative. È quindi una buona politica quella di salvare i propri progressi mettendo il gioco in Pausa e cliccando sul pulsante **Salva**. In questo modo, eviterete, in caso di sconfitta, di riaffrontare parti già viste di una missione.

Eroici aiuti: nella modalità Campagna, i vostri eserciti verranno guidati da un condottiero capace, da solo, di modificare l'esito di una battaglia. Oltre a contare su una notevole resistenza, infatti, l'eroe ha anche a disposizione speciali attacchi caratterizzati da una notevole capacità offensiva.
Le risorse: sparsi per la mappa si trovano numerosi punti strategici che, se conquistati, vi permetteranno di accumulare risorse, da investire eventualmente in miglioramenti tecnologici per il vostro esercito. È utile accaparrarsene il più possibile già dall'inizio dello scontro.
Un po' di tattica: in *Soulstorm* avrete a che fare con diversi avversari, ognuno dotato di particolari punti di forza e debolezza. Per uscire vincitori dalle battaglie, occorrerà dimostrare delle buone abilità strategiche, indispensabile per coordinare al meglio gli attacchi.

Il codice d'installazione

Durante le prime fasi di installazione, vi verrà richiesto d'inserire un codice, senza il quale il processo non potrà continuare. Lo trovate stampato sul retro della custodia del DVD. Nel caso in cui tale codice CD-Key non fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura d'illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando la CD-Key provvisoria riportata di seguito:

2c3f – 00e4 – 3e89 – 63f2 – ee42

ATTENZIONE: Il codice CD-Key provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online, serve solo per permettervi di divertirvi con *Soulstorm* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Schieramenti completi

Le guerre nel futuro di *Warhammer 40.000: Dawn of War* si articolano in un gioco base (*Dawn of War*) e tre espansioni (*Winter Assault*, *Dark Crusade* e *Soulstorm*). GMC ha allegato al numero di settembre 2008 sia *DoW* (edizione Budget), sia l'espansione stand Alone *Dark Crusade* (edizione DVD della rivista). Per giocare a *Soulstorm*, l'ultima espansione, non avrete bisogno di questi due titoli, ma installandoli potrete impiegare tutte le razze comparse in questi giochi nelle vostre partite multiplayer. Parliamo di: Space Marine, Space Marine del Caos, Orki, Eldar, Necron, Impero Tau, Eldar Oscuri e Sorelle Guerriere. Queste ultime due fazioni sono quelle introdotte da *Soulstorm*.

Le risorse di Soulstorm

Come in ogni RTS che si rispetti, anche in *Soulstorm* l'accumulo delle risorse riveste un'importanza fondamentale. Esistono solo due risorse disponibili: l'Energia e la Requisizione. La prima è ottenibile costruendo, all'interno dell'area della base, dei generatori. Ne esistono di due tipi, uno meno potente, ma edificabile in qualsiasi punto, e un altro che, sebbene capace di assicurare una maggior velocità di accumulo dell'Energia, può essere costruito solo su depositi di risorse naturali. Per aumentare la Requisizioni, invece, occorre conquistare particolari punti, come per esempio posizioni strategiche o reliquie. L'unico problema è che, una volta conquistate, queste zone devono essere presidiate dalle proprie guarnigioni per evitare che cadano in mano al nemico.

Le origini del conflitto

L'interminabile conflitto che ha dilaniato per lungo tempo la galassia ha raggiunto anche il piccolo sistema di Kaurava. La serie di piccoli pianeti che lo compongono sono diventati il campo di battaglia per uno scontro dalle dimensioni epiche. Una tempesta Warp, infatti, ha trasportato sui corpi celesti i crudeli Space Marine del Caos e, a seguito di questo evento, anche le altre forze in guerra sono scese in campo, per fronteggiare la nuova minaccia o semplicemente per espandere i propri imperi.

I comandi

Il sistema di controllo di *Soulstorm* è semplice, visto che tutto può essere gestito tramite il mouse. Esistono, però, numerosi comandi rapidi che vi permetteranno di essere ancora più veloci nei combattimenti.

Ordini generici

- **Ctrl + P –** ping
- **Ctrl + E –** cambia tipo ping
- **Maiusc –** accoda ordine
- **Pausa –** pausa
- **F10 –** menu di pausa
- **F11 –** menu obiettivi
- **F12 –** menu diplomazia
- **Invio –** chat con alleati
- **Maiusc + Invio –** chat con tutti
- **Barra spaziatrice –** scorri informazioni eventi
- **, –** scorri soldati disponibili
- **. –** scorri unità da costruzione
- **Ctrl + R –** scorri ricerche
- **Ctrl + numero da 0 a 9 –** assegna una selezione a un gruppo numerato
- **Numero da 0 a 9 –** seleziona un gruppo numerato

Regole d'ingaggio

- **F1 –** mantieni la zona
- **F2 –** mantieni posizione
- **F3 –** ardi
- **F4 –** cessa il fuoco
- **F5 –** attacca
- **F6 –** postura d'assalto
- **F7 –** postura da distanza

Ordini delle unità

- **Q –** arresta
- **A –** movimento d'attacco
- **V –** muovi
- **Z –** attacco corpo a corpo
- **B –** costruisci
- **T –** associa/rimuovi
- **G –** attacca posizione
- **Canc –** fuggi
- **N –** scarica
- **R –** rinforza
- **L –** leader
- **E –** ripara

Visuale

- **Backspace –** ripristina visuale predefinita
- **Alt + movimento mouse –** ruota visuale
- **Rotellina mouse –** zoom

Interfaccia di gioco

L'interfaccia di *Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm* consente di tenere sott'occhio tutte le informazioni utili. Ecco dove trovarle:

1 Minimappa: questo utile strumento consente di avere una visione d'insieme del campo di battaglia, permettendovi di individuare rapidamente i punti strategici e le eventuali unità nemiche. Attenzione, però: le zone non esplorate rimangono coperte da una "nebbia di guerra".
2 Unità: qui sono riportate tutte le informazioni utili sull'unità selezionata, come per esempio la sua forza d'attacco.
3 Ordini: in questo riquadro vengono elencati tutti i comandi disponibili per l'armata selezionata.
4 Risorse: in alto a sinistra, potrete visualizzare le risorse attualmente a vostra disposizione e la loro velocità di accumulo.
5 Punti strategici: queste icone mostrano l'elenco dei punti strategici e delle reliquie che avete conquistato.
6 Menu: in questa barra trovano posto i pulsanti che servono per visualizzare gli obiettivi della missione, modificare le impostazioni diplomatiche e accedere al menu principale.
7 Eventi: gli eventi più importanti vengono riassunti tramite dei brevi messaggi di testo.
8 Rinforzi: in questa sezione sono presenti i pulsanti che servono per rinforzare le proprie unità, aggiungendo uomini, capitani o migliorando le armi.

Giocare a Soulstorm

Esistono numerose modalità di gioco in *Soulstorm*:

Campagna: una volta scelto quale razza utilizzare, il vostro compito sarà quello di conquistare il sistema di Kaurava. Il principale strumento della campagna è rappresentato dalla mappa tattica che mostra i quattro pianeti del sistema e consente di pianificare gli attacchi, muovere l'esercito ed eventualmente rinforzare gli insediamenti conquistati.

- **Forza militare:** ogni provincia è classificata con un numero, secondo la potenza della guarnigione che la occupa e il tipo di edifici costruiti nella zona.
- **Requisizione planetaria:** ogni provincia fornisce una certa quantità di Requisizione planetaria per turno, "risorsa" che potrete usare per potenziare le vostre armate prima di una battaglia o per rinforzare gli insediamenti già sotto il vostro controllo.
- **Bonus provincia:** certe province, una volta conquistate, forniscono particolari bonus bellici.
- **Roccaforti: rappresentano il centro strategico della fazione in lotta. Naturalmente, conquistarne una determina la sconfitta dell'avversario.**

Schermaglia: con questa modalità sarà possibile confrontarsi contro il PC su una qualsiasi delle mappe multiplayer presenti.

Partite multigiocatore: ad aumentare ulteriormente la già notevole longevità di *Soulstorm* ci pensa un'ottima modalità di gioco in multiplayer grazie a cui confrontarsi contro altri giocatori in carne e ossa in partite fino a 8 partecipanti. Per farlo, basta selezionare l'opzione **Multigiocatore** e, una volta scelto se utilizzare la LAN o Internet per giocare, comparirà una finestra contenente tutte le partite disponibili. A questo punto, dovete solo decidere se partecipare a una partita già esistente o crearne una per conto vostro, scegliendo la mappa su cui combattere e l'eventuale password necessaria per collegarsi. Attenzione, però, *Soulstorm* sfrutta i server di GameSpy e, proprio per questo, per giocare online è necessario possedere un account.

Novità in campo

Rispetto al gioco originale *Dawn of War* e all'espansione *Dark Crusade*, *Soulstorm* inserisce alcune interessanti novità. Innanzitutto, vengono introdotte le unità volanti. Si tratta di veri e propri mezzi aerei capaci di colpire il nemico dall'alto. Come se non bastasse, in *Soulstorm* fanno la comparsa due razze inedite: Le Sorelle Guerriere e gli Eldar Oscuri.

Le Sorelle Guerriere, dell'ordine militante dell'Adepta Sororitas, rappresentano il braccio armato dell'Adeptus Ministrorum, la chiesa dell'Imperium. Veneratrici del Dio-Imperatore, la loro missione è quella di stanare ed eliminare eretici e psionici corrotti, e di convertire al loro culto gli umani che risiedono sui mondi abitati. In battaglia, le Sorelle Guerriere possono sfruttare devastanti abilità chiamate Atti di Fede. Inoltre, ogni soldatessa indossa un'armatura energetica molto simile a quella usata dagli Space Marine. Il loro asso nella manica è la Santa Vivente, una venerata guerriera che si libra sulle ali della purezza per colpire gli eretici dall'alto con getti di fiamme sacre.

Gli Eldar Oscuri sono pirati e mercenari spaziali che razziano i pianeti del cosmo. Originari della tenebrosa Commorragh, questi temibili combattenti sfruttano particolari portali per spostarsi da un mondo all'altro. La loro aggressività deriva da un'antica maledizione, quella di Slaanesh, che gli obbliga a nutrirsi delle anime degli altri essere viventi per sopravvivere.

Oltre a queste due nuove fazioni, *Soulstorm*, aggiunge anche abilità inedite per tutte le razze presenti nel gioco originale e propone una versione migliorata della campagna in single player presente in *Dark Crusade*: questa volta, invece di dover conquistare un singolo pianeta, bisognerà estendere il proprio dominio su un intero sistema.

Contenuti di gioco extra

La comunità di *Warhammer 40.000: Dawn of War* è molto attiva e ha realizzato un gran numero di contenuti aggiuntivi, come per esempio mappe e Mod. GMC ha scelto per voi le produzioni migliori e le ha inserite all'interno del DVD demo allegato alla rivista. Si tratta comunque di un elenco ben lungi dall'essere esaustivo, per cui, nel caso non vi bastassero, potrete sempre scaricarne altre da Internet.
In particolare, vi segnaliamo i seguenti siti:
- **www.fileplanet.com/107992/0/section/Warhammer-40k:-Dawn-of-War---Soulstorm**
- **www.strategyinformer.com/pc/warhammer40000dawnofwarsoulstorm**
- **http://dawnofwar.filefront.com/files/Dawn_of_War_Soulstorm;122index**

Mappe

GMC ha selezionato per voi le migliori mappe attualmente in circolazione e, per facilitarvi la vita, le ha inserite all'interno di una cartella autoestraente che troverete all'interno nel DVD demo.

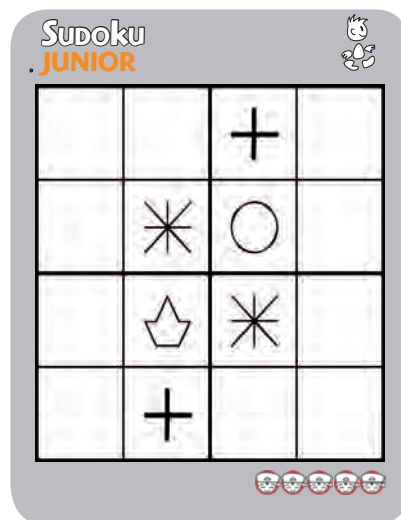
Installazione: Esplorate la cartella **C:\Programmi\THQ\Dawn of War - Soulstorm\W40k\Data** e create una nuova directory, chiamata **Scenarios**. A questo punto, copiate sul vostro hard disk il file **MP** che si trova nella cartella: **Dati\Mod\Dow**. In seguito, fate doppio clic su questo eseguibile e, nella sezione chiamata Cartella di destinazione, specificate la directory **C:\Programmi\THQ\Dawn of War - Soulstorm\W40k\Data\Scenarios** (o **C:\Program Files\THQ\Dawn of War - Soulstorm\W40k\Data\Scenarios** se utilizzate Vista). Cliccate quindi su **Installa** per dare il via al processo di copia dei file.

Mod

All'interno del DVD demo, nella cartella **Dati\Mod\Dow**, troverete 5 ottimi Mod, perfetti per aumentare ulteriormente la già notevole longevità di gioco. Per una loro descrizione dettagliata, fate riferimento alle pagine della rubrica **Esplora e & Gioca**, in questo numero della rivista.

COME SI GIOCA A SUDOKU

La regola del Sudoku è una sola: ogni colonna verticale e ogni riga orizzontale, oltre al riquadro di 3x3 caselle (evidenziato con le linee in grassetto), deve contenere, una sola volta, tutti i numeri dall'1 al 9. La matematica non serve a nulla: per completare uno schema basta provare e riprovare, con la pratica poi, ciascun giocatore trova la sua strategia ideale. Proviamo subito con gli schemi di questa pagina!

	8	7			4			
	4				8	7		
6		5		3			8	4
			4		3	1	2	
4				7				8
	9	1	2		5			
3	2			1		5		6
		8	5				1	
			3			8	9	

SOLUZIONI

○	⬠	+	✳
+	✳	⬠	○
⬠	○	✳	+
✳	+	○	⬠

9	8	7	6	5	4	2	3	1
2	4	3	1	9	8	7	6	5
6	1	5	7	3	2	9	8	4
5	7	6	4	8	3	1	2	9
4	3	2	9	7	1	6	5	8
8	9	1	2	6	5	4	7	3
3	2	9	8	1	7	5	4	6
7	6	8	5	4	9	3	1	2
1	5	4	3	2	6	8	9	7

nel prossimo
NUMERO
SPECIALE!
AION
THE TOWER
OF ETERNITY
Abbiamo provato il MMORPG
di NCsoft che promette
di volare alto!
SPECIALE!
Alla fiera di
Los Angeles,
va in scena
il futuro dei
videogiochi!
CON IL PROSSIMO
NUMERO DI GMC
X3 REUNION 2.0
SPARATUTTO TRA LE STELLE!
AVVENTURE, COMMERCI,
BATTAGLIE E LO SPAZIO
INFINITO COME UNICO LIMITE!
E NELL'EDIZIONE BUDGET
UN ALTRO GIOCO COMPLETO
A UN PREZZO ECCEZIONALE!
NON PERDETE IL NUMERO DI AGOSTO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MERCOLEDÌ 15 LUGLIO
A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.
www.gamesvillage.it

Titoli di CODA

Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, conseguite nuovi obiettivi con Mattia Ravanelli.

Obiettivo obiettivi

NEI mesi che hanno anticipato il lancio di Xbox 360 (novembre 2005), Microsoft ha parlato di tutto. Dell'hardware, potente e puntato all'alta definizione, dei giochi, che sarebbero stati tanti, tutti stupendi eccetera, del supporto all'online, che d'altronde aveva felicemente contraddistinto la politica della casa di Mr. Gates già negli anni precedenti, con tanto Xbox e meno 360.

Su almeno un aspetto, però, aveva abbozzato, mantenendo un quasi totale riserbo fino all'ultimo: il profilo giocatore. Non solo un nickname e un simbolo, colorato. Non solo impostazioni personalizzate e "lista amici" unica, ma anche un personale registro di tutto quanto fatto gamepad alla mano. Insomma: il Gamerscore. E se Microsoft non aveva strillato ai quattro venti quella sua idea di classificare i giocatori, prima ancora che i giochi, voleva forse dire che teneva in particolar modo alla trovata, tutelandone la segretezza, in un periodo in cui ancora Sony supponeva di poter lanciare PlayStation 3 in tempi più ragionevoli. O, forse (ma solo forse), nemmeno i ragazzi di J. Allard immaginavano che quel numerino, a fianco del nome, avrebbe significato così tanto per migliaia di giocatori (milioni?) sparsi nel mondo.

Oggi che il Gamerscore non è una realtà, ma in alcuni casi "la" realtà unica del mondo dei videogiochi, l'idea ha preso piede. Naturalmente nei territori Sony, con i giocatori che hanno chiesto a gran voce la comparsa di una struttura simile in ambito PlayStation 3 (i cosiddetti "Trofei"), ottenendola solo a inizio 2009. Anche il mondo PC ha preso nota e ha proposto la sua versione della faccenda. Naturalmente, da questa parte non c'è un direttore generale dei giochi che decide come muoversi: sui personal computer il territorio è aperto e ognuno fa, più o meno, come preferisce. Il che si traduce in movimenti più frammentati e, a volte, più lenti. Eppure, è successo e sta succedendo: con la stessa Microsoft che, nel perenne tentativo (a volte poco convinto) di far suo il mercato PC, trasporta anche sui desktop Windows il mondo di LIVE, la compatibilità totale con il profilo giocatore di Xbox 360 e i relativi Achievement (Obiettivi). Ma anche con l'attivismo di Valve, che sulla propria piattaforma di distribuzione digitale Steam ha dato modo di aggiungere la stessa dimensione a chi lo ritiene utile. Senza nemmeno preoccuparsi di cambiare il nome (anche su Steam esistono gli Achievement), perché tanto non serve a nulla far finta di rendere propria un'idea che è chiaramente altrui. Quindi, poche discussioni e tutti a giocare.

Tutti a giocare, già. Magari anche a titoli non proprio di primissima fattura e allora... giù le discussioni e le accuse dei "duri&puri". Sia Steam, sia Games for Windows LIVE permettono di tenere sott'occhio le attività dei propri amici. A meno di posizionare l'apposita selezione su "Invisibile", quindi, tutti sapranno che state giocando a quella robaccia. Quel gioco che proprio non avreste nemmeno toccato con uno stecco, se non fosse che garantisce obiettivi, punti e quindi ulteriore benzina al vostro Gamerscore.

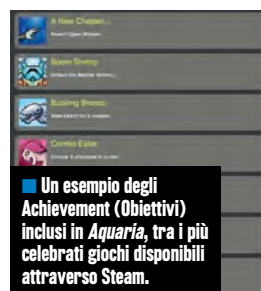
Una bestemmia? No, assolutamente. Nonostante le ire snobistiche e un po' incomprensibili di tutti gli esperti che, sui forum o al bar, sostengono di guardare con il giusto disprezzo chi gioca per il punteggio. Non per il punteggio del gioco, ma per il punteggio del giocatore. Ed è un atteggiamento difficile da condividere: gli Achievement hanno portato molto nel mondo dei videogiochi. Quando sono ben pensati e disposti, stimolano a giocare più approfonditamente un titolo, scoprendone lati oscuri o vivendo con meno prevedibilità tutti i risvolti. Certo, anche in questo caso sta al team di sviluppo non sottovalutare quella che è una vera e propria risorsa, e non certo (o meglio, non solo) un obbligo.

Un giocatore che viene spinto dagli Achievement a studiare con maggiore profondità e meno paraocchi un videogioco è, probabilmente, anche un giocatore maggiormente legato al titolo stesso, più incline a seguire l'evolversi di una saga o le produzioni di un'etichetta. Si chiama fidelizzazione e se il gioco di partenza è buono, allora gli Achievement aiutano a fissarlo ancor di più nel cuore e nella testa di chi ha la tastiera e il mouse tra le mani. Poi c'è l'altro caso, quello dei giochi che, davvero, un appassionato meno smaliziato non avrebbe toccato nemmeno col celebre stecco. Eppure, è qui che arriva il nuovo gioco dei giochi, l'avventura universale che dura (almeno) una generazione di console e chissà quanto nell'ambito PC. L'obiettivo finale non è più salvare la principessa o riempire di piombo i cattivoni di turno, ma solo raggranellare punti. I singoli videogiochi diventano i livelli di quella che è una gigantesca avventura dai toni variegati: un mondo è un gioco di guida, un altro è una storia di cavalieri e spade, l'altro un manuale sulla strategia in tempo reale. Quel che conta è fare punti, per salire nella classifica dei propri amici (o addirittura mondiale). Che c'è di male? I videogiochi prolificarono, nell'epoca d'oro dei coin-op e delle sale giochi, anche per quel gusto competitivo che rendeva tanto onore a chi firmava con tre lettere le "leaderboard" visualizzate tra una partita e l'altra. Oggi, la situazione è identica: si lotta per il punteggio. A volte annoiandosi, ma pensando al bene maggiore (per se stessi e il proprio ego). In altri casi, scoprendo qualità insospettabili in titoli che non si sarebbero mai avvicinati ingiustamente.

Gli Obiettivi non tolgono nulla, ma aggiungono una nuova dimensione. Se volete, potete abbracciarla, andando al di là del singolo sparatutto e scoprendo questo macro genere rispettoso di chiunque voglia portare punti. Se, al contrario, credete che non ci sia alcun senso nel far salire un numerino a fianco del vostro nome, fregatevene. Ma senza fare i finti snob: passereste solo per dei retrogradi.

IN GIOCO DA UNA VITA

Mattia Ravanelli scrive di videogiochi dal lontano 1996, prima sulle pagine di "Game Power" e "Zeta", poi attraverso le più importanti pubblicazioni di settore: da "PlayStation Magazine Ufficiale" a "PSM", attraverso Giochi per il Mio Computer, "Xbox Magazine Ufficiale" e GamesRadar.it. Dal 2002 al 2008 è stato coordinatore redazionale e responsabile di "Nintendo la Rivista Ufficiale".

La classifica dei giocatori per Gamerscore nel "club" di Xbox Magazine Ufficiale: sul podio, due nomi conosciuti dalla redazione (e dai lettori) di GMC.

Un esempio degli Achievement (Obiettivi) inclusi in *Aquaria*, tra i più celebrati giochi disponibili attraverso Steam.

RUOLO ALLO STATO PURO

L'autentico ruolo è tornato

Drakensang recupera e innova l'essenza dei classici del ruolo. Una storia appassionante, un'ambientazione incredibile, personaggi carichi di sfumature ed un sistema di gioco che si evolve a seconda delle decisioni del giocatore.

5 milioni di appassionati

Segreti, intrighi, vendette... La storia è ispirata a "The Dark Eye", un universo che ha catturato più di cinque milioni di appassionati in tutto il mondo e ha permesso di creare un gioco di ruolo dalla profondità colossale.

La forza della squadra

Diplomazia o combattimento, magia o destrezza... Perché scegliere quando puoi ave tutto? Fai gioco di squadra insieme a quattr compagni di viaggio e sfruttane le abilità ed poteri per affrontare sfide sempre maggiori

Forgia le tue armi

L'artigianato ti consente di creare armi e oggetti se le oltre 500 armi, armature, amuleti e pozioni offerti dal gioco non ti sembrano sufficienti. Esplora, commercia e combatti per ottenere quelli più potenti.

Un universo da scoprire

Vette gelide, immense segrete, fortezze inespugnabili, cascate di fuoco... Un mondo fantastico nel quale una semplice conversazione in un'affollata taverna o una piccola e insignificante pianta possono salvarti la vita.

Oltre 300 personaggi

Alchimisti, mercenari, non morti, amazzoni negromanti, regine e re, streghe, mercanti, donzelle, banditi... Ciascuno di essi con una personalità ricca di sfumature. Stringi alleanza con essi o affrontali.

Scegli la tua tattica

Un dracoforme, scortato da alcuni adoratori del drago, avanza nelle profondità del bosco tenebroso. Adesso è il tuo turno. Ogni battaglia è diversa e la vittoria esige da te la tattica che sfrutti al massimo la forza combinata della tua squadra.

La magia è dalla tua parte

Lancia palle di fuoco, invoca alleati dalla dimensione magica, inganna i tuoi nemici con illusioni, convoca spiriti di fuoco, resuscita i morti dalle loro tombe affinché lottino al tuo fianco...

Nemici colossali

L'idra a tre teste, il drago di fuoco, orchi e ragni giganti... Metti alla prova le tue abilità speciali come la Barriera di lame o il Colpo Maestro per far fronte ai nemici più temibili

PIÙ DI 300 PERSONAGGI

INCLUDE COMPLETO MANUALE A COLORI

Ottieni il tuo originale FX a soli

19'95€